華鍵超任遊樂器叢書 (013)

# 快打旋風 II

SFC正宗版

徹底檢証！必殺技
濃縮戰鬪之精髓介紹
一目了瞭的超任版
操作招性表!!
驚異秘技速報!!

詳細 8位主角及對戰心得
完攻至四天王的對戰攻略

完全 必殺技至小技完整操作解說
所有格鬪家大介紹

STREET FIGHTER II







正宗版

快打旋風 II

定價 140 元

ACT013-06-92140-1 LHP B12(C) PA112

華鍵出版社



# STREET FIGHTER II

CONTENTS 目錄



## 遊戲故事大綱

想要成爲世界最強的8位格鬪家。每一個人都懷抱著期望離開故鄉，進入格鬪的舞台。他們各自施展本身絶學擊敗分散在世界各地的10位強者。這些強者們如果不是身處在格鬪的舞台上，他們可能會成爲好朋友。而最後等待著8位格鬪家的人是自稱爲世界最強的貝卡，而又有誰能擊敗他而成爲世界最強者呢。



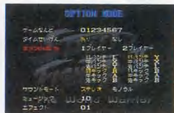
CONTENTS 目錄

# 基本操作 一定要知道的事

和業務版（大型遊樂器）的差異就是在將搖桿改成爲控制器。要記住十字鈕的操作感覺和按鈕的位置，這很重要。在技的標題中所標記的就是技的使用法。←等箭頭是表示要對這個方向按十字鈕。從10頁以後的人物介紹也是一樣。

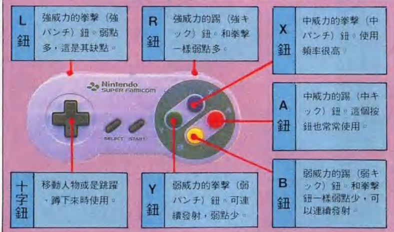
## 令人關切的按鈕位置

踢鈕或拳擊鈕的六個按鈕，在超級任天堂版的分配情形如下圖。如果不再做任何重新設定就開始玩，那麼按鈕的位置就如下圖。但是，若依各別人物方面來看，這種按鈕位置的安排就不見得每人都能容易操控，所以用選擇模式（OPTION MODE）就可以自由地變更按鈕的位置。基本上按鈕的設定是供 1 個人玩而已，如果想要繼續玩或是欲二人同玩的時候，只要用按鈕改變玩的人數就可以了。最理想的是一個設定可以適用每個人物。在玩的時候要考慮那一個按鈕可以使出那一種技法，清楚地掌握了每個按鈕所展現出之技法後才能按下實行。




◀要記住按鈕的位置。

## 以下是按鈕功能的分配圖






| 拳擊パンチ | 拳擊鈕 |
| --- | --- |

有弱、中、強三種威力程度的拳擊鈕，是依跳躍中或是和對方距離的差異使得即使同一個按鈕也會做出各種不同的姿態出來。想要按照狀況各別使用三個按鈕的話是需要練習的。




◀也有出異拳的傢伙。

| 踢キック | 踢　鈕 |
| --- | --- |

和拳擊鈕一樣，有弱、中、強三種威力程度的按鈕，姿態也會改變。在實際遊戲的時候要巧妙地配合拳擊和踢來做双重攻擊。會不會判斷狀況運用就是這個遊戲的關鍵。



◀能使出有趣腳踢的布蘭卡。

| 跳躍ジャンプ | ↖ ↑ ↗ |
| --- | --- |

按十字鈕的上方就是垂直跳躍，按右上方就會出現向畫面的右方跳躍的動作，按左上方就會往左方跳躍。按照在對方的右方或是左方的不同，人物的方向會對應改變，但是跳躍的方向不會改變。



◀各角色所跳起的高度也各有所不同。

| 投技、扣技 | ← or → 十字鈕 |
| --- | --- |

在接近對方的時候，按住十字鈕的右方或左方，再同時按拳擊鈕或是踢鈕，這樣就能投摔對方，或能抓住對方做攻擊。如果技法生效的話，是能够給對方很大的傷害。



◀不要小看投摔招，它可是次於必殺技的威力。

| 防　　禦 | ←↙ or ↘→ |
| --- | --- |

在這個遊戲中，不只是攻擊而已，防禦也是很重要的技法之一。對著和對方所在的相反方向按十字鈕，就能防禦對方的攻擊。但是在防禦對手所施的必殺技時，體力仍是會稍微減弱，而且對方施投摔技或扣技是不能防禦住的。




◀這個照片的場合時是按左鈕的。

# 必殺技 能充分利用的話效果絶大

「快打旋風Ⅱ」的魅力之一就是能施展必殺技。8位主角分別擁有不同的必殺技，連畫面也不同。因而依照各人喜好的必殺技，以此做爲選擇人物的人也不少。在這個遊戲中使用必殺技而瀟灑地獲勝是會令人産生快感。

## 必殺技的效果

必殺技、除了威力大、瀟灑以外，也有絶大的效果。例如昇龍拳是以上鈎拳姿態縱躍起來給予對手損傷的。因而一但使用昇龍拳之後到跳躍至最高點的這段期間，是不會受到對方的攻擊，也就是會變成無敵狀態。除此之外，因人物的不同，使用方法有會有所不同，因此要各別研究。雖然變成無敵的時間很短暫，但若能善加利用此法是可以發揮超過這種技法所擁有的威力。



▲上昇中時處無敵狀態的昇龍拳！



▶用必殺技躲避波動拳。

## 也有缺點

必殺技雖然優點多，但是缺點也多。雖説在必殺技中也有特別明顯的缺點，不過我們也不要忘記，每一種技法都是有缺點。舉例剛才的昇龍拳缺點，就是一旦跳到最頂點之後，到落地的這段期間反會變成完全沒有防備，所以假如昇龍拳被對方擋住的話，下來的時候難免會遭遇攻擊。要怎樣使用必殺技，自己就要好好考慮清楚了。

在實際的遊戲中，要使用必殺技時當然就要盡量彌補其缺點。例如：把使用必殺技的按鈕之威力改爲弱，或是改變使用必殺技的時機也都彌補的方式。（弱鈕使招速度快，但威力少）



◀下降中的昇龍拳是無防備的。



## 各種迴異的輸入方法

使用必殺技的指令是在10頁以後的人物介紹，標記在技法的標題中，用↑・→等箭頭表示按十字鈕的方向，而且此所標記的指令是以自身在左側時爲基準，一旦位置對調時指令的輸入就要左右相反。



◀必殺技，分爲指令輸入型和需要儲存型。



◀輸入指令型的必殺技還是以昇龍拳爲代表。



▲儲存型的代表是射斗踢。

## 必殺技的應用

使用必殺技的時候，僅單獨使用必殺技，不如和其他的技法配合使用還來的比較有效。由於必殺技的指令，是在使用其他技法時也能被接受，所以事前可以只輸入有關十字鈕的部分，在他技完成後，再用拳擊鈕等操作就可以接著連續發動技法了。在指令中，也可將十字鈕的下方或橫方向持續押住一定時間以維持動作，若在跳躍中或是防禦中欲實行此指令，就要持續按住下方。



◀需要儲存技法的時候在跳躍中就可按十字鈕儲存。



◀昇龍拳，能趁著對方起來的瞬間發動。



▶操作完成的話，就能連續使用必殺技。



◀因人物的不同，需要各別研究。

# 遊戲模式 1人玩有1種，對戰有2種

不論是1人玩或是2人玩，基本上還是1對1的格鬥。不同點之處是對戰的對方是電腦操作的人物或是人操作的人物。不管是那一種模式，快速的判斷狀況或是正確的輸入指令都是相當重要的。

## 一個人和電腦對戰

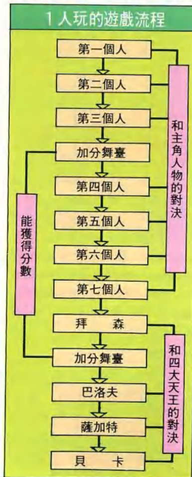
從8位主角人物中，挑選出1位，來進行遊戲。對戰的對象是殘餘的其他7位主角人物和4位所謂的四大天王，加起來一共11位。和其餘7位主角人物的決鬥順序，每次都會改變，因爲如此一來即使和同一人對戰過數次也會依順序不同，而會有不同的強度。四大天王每個人都有主角人物所沒有的強力技法，要擊敗他們是需要相當的一番努力。在業務版上有3個加分舞臺，在這裏變成只有2個。




▲業務版所沒有的破壞磚頭的舞臺。




▲破壞汽車的舞臺，要儘量獲得分數。




## 2人對戰（插入模式）

使用1人玩和電腦對戰的時候，用插入法就能轉變成2人對戰模式了。在正使用1人玩時按第2支控制器的開始鈕，就會變成上述的情形。勝方能繼續和電腦對戰，不過到被擊敗之前都不能更換自己的人物，這是其特徵。




◀任何時候按第2支控制器的開始鈕，就能臨陣加入對戰了。

## 加分舞臺也可以




◀也能插入於加分舞臺。




▶勝方能繼續和電腦對戰。

## 2人對戰（VS模式）

這個模式是每一戰都能自由改變自己的人物，而且格鬥的地方也會接續改變。所以如果是要2人玩的話，這種模式是比較容易玩。有時候也能前往只有和四大天王對決時的格鬥舞臺。如果想能記住1人玩時所施的技法的話，最好以2人對戰來練習一番。這種情形一多，容易變成互相判斷對方的技術。雙方都有高度技巧的2人對戰，不只是對戰的人，連旁觀的人都會很熱衷。




◀技和技的衝突－到底誰能獲勝呢//




▶要判斷對方的距離以及對方下一步會使用的技法。

熱鬥！




◀人和人之間的真正格鬥。




◀永遠持續的激烈格鬥。



JAPAN

# RYU 龍リュウ

## 想當眞正格鬪家的鬪士

和出現在業務版的「快打旋風」的時候一樣，想要成爲眞正的格鬪家，懷抱此理想而繼續格鬪。他是這個系列的正牌主角。他聽到從小就是競爭對象的肯已前往海外修練，因而也跟隨再度出發做格鬪的旅行。因爲是代表正派的人物，沒有特別的弱點，這是其優點。如果能充分地利用自己擁有的技法，幾乎就能和大部份的對手打成平手，甚至可以獲勝。



▲雖然沒有壓倒性的威力，但也沒有致命性的弱點，平衡度相當好。







▲在接近戰的時候會發揮無比的威力，跳進對方的懷中即能掌握勝機。











▲鋪木板的地面，在這個背景能看到城樓，好像日本式的景色，是龍的舞臺。

PROFILE

昭和39年7月21日生　身高/175cm　體重/68kg
三圍/B112cm　W81cm　H85cm　血液型/O

## 龍擁有的技

基本的技法是空手系的技較多，在這其中足技有比較強的傾向。這些基本技法都有其各別的特性，如能巧妙地運用也能應付各種狀況，來擊退對手。以上各項對肯也是一樣的。

龍和肯能用同樣的操作方法，能發揮出同樣的技法。雖然有倒肩摔和地獄車的差異，但是操作方法卻是一樣的。在這裏所介紹的招式，加上以後在肯的部分說明的技術，就是龍和肯所能使用的技法。

### 波動拳　↓↘→＋拳擊

雖給對方的傷害和用強威力擊出的正拳突擊一樣，但是使用此波動拳後緊接著再攻擊，如果擊中對方的話，大部份的情形會讓對方變成昏迷狀態。按照發射時的拳擊鈕的強弱能改變其速度。



◀能在離開處牽制對方。

### 龍捲旋風脚　↓↙←＋踢



▲邊回轉著同時邊在空中移動，亂打式的旋風脚

按照使用此技法時所使用的踢鈕強弱，對應出距離不斷地發動旋風脚，在空中移動。這個時候的移動速度會按照踢鈕而變化。雖然是豪爽的技巧，但是只能對站著的對方攻擊有效，有這個缺點。

### 昇龍拳　→↓↘＋拳擊

要使出此技的操作不簡單，但是相對的威力很大，是龍和肯的最高秘招。以邊扭動身體，邊發動上鈎拳，利用這種氣勢飛到空中去，迎擊從頭上方來襲的對方，是最強的對空防禦技。這個時候跳起來的高度距離，是按照拳擊鈕的強弱而有所不同，但是威力卻是一樣的。使用這種技法時瞬間會變成無敵狀態，這是特徵。





◀不只對頭上的對方而已，對眼前的對方也有效，是強力的上鈎拳。

## 回轉掃足 ↓＋強踢

掃對方的脚，逼使對方跌倒的招式。對方跌倒的話，馬上就有能壓住對方攻勢的機會了。但是，掃足若失效的話，自己反而會露出大的破綻。



◀巧妙地絆倒對方，再利用機會攻擊。

## 上鈎拳 ↓＋強拳擊



▲龍和肯的正統性的對空防禦技。

對手近身時，用強拳擊，或是按十字鈕的下方，再加上強拳擊，使出上鈎拳。對方若從頭上方來襲時，可拿來當做對抗防禦使用，是龍和肯的基本中之基本技。另外給對方的傷害大，也是優點。

## 正拳突擊 中・強拳擊

在吶喊同時，伸出拳頭的正統性正拳突擊。和其他招式相比，雖是特別踏實之技，但當對方欲使用怪招瞬間時，馬上反擊給予當頭棒喝，或當本田使出騰空飛撞而來時將其擊墜等，可做出此種種有趣的用途。



▲對手正欲施展波動拳時給予狙擊！



▲對艾德蒙本田反擊。



▲對布蘭卡也有效。

## 踢 ↓＋弱踢

在龍和肯的招術中，屬最可怕的部類技術，就是踢。連續且高速連打的掃足，一旦捕捉到對方，在脫離掃足的空檔之前，對方是絶擺脫不掉，反而會漸漸地消耗體力，且有時也會讓對方昏迷。跳入對方的懷中，馬上使用踢，是龍和肯的家常便飯招式。



◀先要跳進對方懷中



▶然後怒濤似的連打踢，奪取對方的體力。



## 過肩摔 ←→＋中・強拳擊

若對方接近到刺拳所能到之距離的時候，用十字鈕左右十中強拳擊，就能施出過肩摔將對方摔出。摔能給對方很大的傷害。所以對方開始接近時，馬上要使用摔。僅限對方必需在地上，任何的狀態之下，都能將其摔出。



▲刺拳能碰到的大概距離就可。



▲成功地抓住對方。



▲摔會給對方大傷害。

## 倒肩摔 ←→＋中・強拳擊

和過肩摔同樣的條件，使用的鈕設定爲中・強踢，就會變成比過肩摔更大的傷害的倒肩摔。但是，自己爬起來也要花費不少時間，故不能馬上做下一步的行動。



◀比過肩摔更能給對方更大的傷害。

## 跳橫踢 斜跳躍＋中・強踢

一下子跳過和對方之間的距離，給對方強烈的橫踢，若擊中，威力絶大，但若不小心隨意地跳過去的話，反而容易成爲對空防禦的犧牲。趁著對方沒有注意時跳過去，或對方摔倒，要爬起來時跳入，是一般的使用時機。雖中・強踢都能使用，但在此要講求威力，使用強踢。



◀一下子跳躍過和對方之間的距離……。





▶用強烈的橫踢攻擊。使用橫踢的時機，儘量慢一點較好。

## 膝踢 斜跳躍＋弱踢

雖威力低，但由於它的威力小，防禦的對方，不太會後退，所以兩人之間的距離不會太大，能接著發動下一步的攻擊。膝踢以後，再使用摔，或是膝踢之後再連續踢…等連續攻擊也蠻有效。



◀不須像橫踢那樣要抓住精準的時機，這是很容易施展的招式。



U.S.A

# KEN 肯

## 龍的幼時玩伴。但性格却正好相反

和認為是好的競爭對手的龍，約定互相變強之時再相見。為了要修練而去美國。但在有了女朋友之後，就漸淡忘了血腥的過去。就在這時候，收到了龍寄給他的信，再度引起他的格鬪家的澎湃熱血，回復了和龍相等的實力。



▲能使用和龍同樣的技法，也是龍的青梅竹馬，也是好的競爭對象。











▲龍和肯的體力是完全一樣的，要選擇誰，是決定於使用人的喜好。







▲肯的舞臺是一個荒涼的港都碼頭。從背景的船上，觀衆正熱烈的喝采。



**PROFILE**

1965. 2.14出生　身長／176cm　體重／76kg
三圍／B114cm　W82cm　H86cm　血液型／B

## 肯擁有的技

除了投技的「地獄車」之外，會使用和龍完全一樣的技術，但電腦操作的龍和肯有很大的差異。龍重視防禦，同時會踏實地攻來，但肯則會連續使用大技，喜歡一擊必殺的格鬪。雖不能說誰是誰非，但既然是由人操作的，所以要充分使用豐富的各種小技，發揮沒有弱點的格鬪。

### 波動拳　↓↘→＋拳擊

發動了波動拳之後，會按照當時的狀態僵直一會，雖是短短的時間，仍會產生破綻弱點。要注意避免對手抓到此瞬間。



▲波動拳會在發動後馬上產生破綻。

### 龍捲旋風脚　↓↙←＋踢



▲龍捲旋風脚要趁對方沒注意時使用。

龍捲旋風脚此技和表面上不同，有著很大的弱點。最怕從上下來的攻擊，而且從側面來的攻擊，也能將其擊墜，所以連續使用時會有危險，要趁對方不注意時才可使用。

### 昇龍拳　→↓↘＋拳擊

昇龍拳會有段無敵時間，此事已經在龍的部分寫過，另外用此無敵時間，亦能躲避波動拳，或是瑜珈之火那樣的招術。而且，昇龍拳最能發揮威力之時，是剛開始產生的狀態；反而完全施展開時，威力反而低。



◀在這個瞬間威力最大。

### 劈腿　強踢

是用垂直舉起的脚，先給予對手上半身一擊，當脚要揮下的期間，又再攻擊一次的2段式攻擊。對昏迷的對手使用，特別有效。



▲順利的話，就能攻擊兩次。

## 踝踢 ↓＋中踢

是龍和肯的掃足中，能到達最遠距離的技術，且因速度快，順利的話，連續兩次的攻擊也能擊敗對方。



◀在龍和肯的掃足中，能到達最長距的招式。

## 旋風脚 垂直跳躍＋踢



▲在對空防禦使用時，時機很重要。

垂直跳躍對著前方發動踢，對方跳過來時，馬上使用此技，也可當做對空防禦使用。而且用假裝垂直的跳躍，誘使對方縮短距離時，來傷害對方，也很有效。

## 跳直擊 跳躍＋拳擊

主要的用途，和跳橫踢一樣，但會比以跳橫踢稍高的位置攻擊，所以在空中對戰時，有時會發揮比跳橫踢更大的效果。意外的是，弱拳擊的跳直擊，相當的有效，可能是此招施展開的時間相當長之故，在空中對戰時，招式也不會落人一步。



◀和跳橫踢同樣的方法，馬上縮短和對方的距離。

▶擁有比跳橫踢還高的打點，是其特徵。

## 蹲直擊 ↓＋中拳擊

用中拳擊蹲下直擊，射程意外的長，且亦可成爲強力對空防禦招，所以充分使用的話，可發揮出意外的效果。



▲雖打點低，也可作爲對空防禦的招式。

## 高踢 弱・中踢

也可做爲對空防禦使用，缺點是給對方的傷害少。在近距離威嚇對方的時候，或者假裝要發動波動拳時，當做聲東擊西似的虛招的效果反而大些。



◀能當做虛攻使用。



## 過肩摔 ←.→＋中・強拳擊



◀和龍同樣的摔法。

雖然馬上想要摔，但對已進入防禦狀態的對方，大部分摔會失敗。這種情形，就需要暫時保持些距離，如此一來對方說不定會反擊，再等待其攻擊的一瞬間，然後開始摔，成功率反而會特別高，特別是從膝踢或連續踢或從蹲狀直擊的連續攻擊，要使用此摔的時候，要注意此點。

## 地獄車 ←.→＋中・強踢

和龍的倒肩摔同樣操作法，肯是展開成地獄車招。和倒肩摔不同之處是，把對方摔倒以前，會和對方一起滾轉，會移動至某種角度的距離。在畫面的邊緣附近，對著邊緣方向摔對方的話，地獄車與對方的距離，會比倒肩摔和對方的距離近。



## 回旋踢 強踢



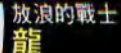
龍和肯的正統對空防禦技之一。威力也和上鈎拳同樣大，對上鈎拳不能到達的距離也有效，但對方若使用跳橫踢時，反而會被擊敗。

## 低踢 弱踢

在龍和肯的技法中，用途最少的就是這個。只對逼近距離的對方才可使用，但是，不但毫無威力，也不容易讓對方昏迷。唯一的用途是要使用摔的時候，當做虛招，讓對方畏怯時，才使用之。但此情形只是心理戰，有效的是，於遊戲者間對戰時使用而已。和電腦格鬪時，要讓對方先防禦。然後將其摔去，接下再當做連續技使用。



◀這種招式能當做虛招使用。



放浪的戰士
## 龍

能使用昇龍拳的話，飛過來的攻擊都可以擊墜下來。除昇龍拳以外的反擊招是以鈎拳較強。這在當布蘭卡、貝卡的飛踢時即可施以突上鈎拳來加以反擊，而中踢或小踢是可以打掉薩加特的飛踢。



龍永遠的好對手
## 肯

當龍及肯在與對手貼近時，其有效可施展的招式爲投摔、強弱掃腿及昇龍拳。而想攻進至對手身旁時可用跳躍起的大踢來前進。對方跳過來時可施以昇龍拳或強踢來反擊。



| | 弱踢 | 中踢 | 強踢 | 弱拳 | 中拳 | 強拳 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 直立(敵近時) | 長踢 | 高踢 | 劈腿 | 肘擊 | 正拳突擊 | 鈎拳 |
| | 100 | 400 | 600(500+100) | 100 | 400 | 500 |
| 直立(敵遠時) | 高踢 | 高踢 | 回旋踢 | 刺拳 | 正拳突擊 | 正拳突擊 |
| | 100 | 300 | 500 | 100 | 300 | 500 |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 蹲下時 | 踢 | 腳踝踢 | 回轉掃腿 | 刺拳 | 刺拳 | 突上鈎拳 |
| | 100 | 300 | 500 | 100 | 300 | 300 or 500 |
| 垂直跳躍 | 旋風脚 | 旋風脚 | 旋風脚 | 跳直擊 | 跳直擊 | 跳直擊 |
| | 100 | 400 | 500 | 100 | 400 | 300 |
| 斜向跳躍 | 膝踢 | 膝踢 | 跳橫踢 | 跳刺拳 | 跳直擊 | 跳直擊 |
| | 100 | 500 | 500 | 100 | 500 | 500 |



JAPAN

# E.HONDA 艾德蒙本田 エドモンドほんだ

## 用體力和意志競技的相撲選手

爲了要讓全世界了解相撲的優點，而行格鬪旅行的豪爽之人。用國技代表這種崇高的使命感和意志，克服一切危機。他的技術和性格相似，相當豪爽，一旦掌握了自己的步調，也能馬上決定勝敗。喜歡洗澡，和什錦火鍋等的日本男性的典型。



▲本田的技法不管何種招式，威力意外的大。



▲看不出是相撲選手那樣的輕快，會使用各種技術。



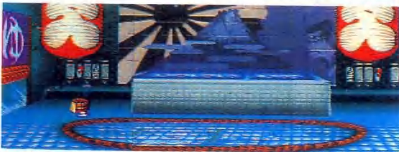












▲在浴室不知爲何設立了相撲圍場。雖不是局限在圍場內格鬪，因這就是E・本田的舞臺。



**PROFILE** 昭和35年11. 3日出生，身高/ 185cm(包含頭髮) 體重/ 137kg 三圍/ B212cm W180cm H210cm 血液型/ A

## 本田擁有的技

本田的技法一言概之就是威猛無比。以龍和肯視爲基準的話，本田擁有他們約1.5倍的威力。但是換來的代價是施招的動作是慢半拍似，一旦被對方抓著落空後的空門，遭遇反擊的情形也常多見。而且，跳躍力或移動力也頗差，所以整體的綜合力稍弱。如何能抓住攻擊的機會，來給對方多少傷害。這點就是E・本田所面臨的課題。

### 百裂張手 拳擊連打

用威猛強力的速度張開手拍，來持續地傷害對方。但是，並非所有發招都確實生效，假若對方反應快的話，第二次以後就能加以防禦了。雖如此，如果在貼身距離發動的話，是很能讓對方消耗相當多的體力。



◀快速的連續使用手拍。

### 超級頭撞 ←儲存、→和同時拳擊

伴隨著吶喊後以強力的頭槌，朝向對方一直線的飛撞過去。依拳擊鈕的強弱飛行速度和距離會隨其改變，而且也會跟著改變發出此技間隔時間的速度。

在接近戰巧妙使用，可漸漸消耗對方體力，而且在適當時機使用，也可變成強力對空防禦技。







### 回謝砍 強拳擊

手高高地舉至頭上，向下猛烈的砍劈，因爲揮下來以後，瞬間馬上會發揮出效果，所以若能緊緊地記住此時機的話，能變成有效的對空防禦技。是E・本田的必須技之一。



◀向下猛烈的一擊。

## 膝踢　←.→+中踢



▲和對方貼近的話，一下子就能攻擊兩次。

## 振脚踢　↓+弱中踢

雖然能使用弱中踢，但弱踢不太有效，使用中踢時，會變成和膝踢相似的招式，也是能攻擊對方2次。但以上，必須是以近距離的攻擊爲前提。

在至近距離使用的話，就能在一瞬間，使出二次的膝踢，攻擊對方的可怕招式。在通常狀態下，此技法生效的話，大部分能逼使對手昏迷，或是變成瀕臨昏迷的狀態。待其昏迷時，用此招式傷害對方之後，又能再使用丟草包技，或是壓折軀。



◀距離近的話可攻擊2次。

## 大飛踢　斜跳躍+強踢



◀肥壯似圓木般的大腳，以氣蓋山河的氣魄攻向對手，給他大傷害。

如同龍和肯所謂的跳橫踢，但威力卻特別不同。本來是能給對方大傷害的招式，但有時候卻能給對方如同剛發招的昇龍拳同樣的大傷害。且用於應付對空防禦亦不易遭遇迎擊，也是其大優點之一。

## 空中飛撲　斜跳躍+中踢

雖是以巨體身軀從空中撲下，壓住對方的招式，但是給對方的傷害少。比起此招本身的威力，拿來當做落地後馬上就施摔技的連續攻擊的契機使用，在這方面反而有價值。



◀巨體輕巧地跳起，然後果敢地實行壓住攻擊！

## 泰山壓頂　斜跳躍+弱踢

雖然和從空中跳下壓住對方的方法有相似的用途，除此外，使用此技時，E・本田的身體，會馬上變小，因而在空中亦能躲避對方的攻擊。



▲使用此招時，本田的身體馬上會稍變小。



## 丟草包技　←.→+中拳擊

雖然有點距離，亦能伴隨著吶喊一起，將對方摔開的強力投技。因爲摔的間隔大的緣故，與從連續攻擊以後再使用摔技等的其他的格鬪家相比，易於施展。此外，傷害也大，所以，有機會應要積極使用。



▲即使稍遠的距離也能丟摔對方。

## 壓折軀　←.→+強拳擊・強踢

和丟草包技同樣的條件狀態下，使用強拳擊、強踢，來發動招式，就會變成壓折軀技。首先，一抓住了對方卽會瞬間給予損傷，而且接下每次勒對方時，仍會持續地傷害，所以非常容易奪取對方的體力。勒的期間，連續按十字鈕的左右鈕，勒的速度會加快。而且此招解除後，隔開距離亦不大，是爲優點。



## 蹲踢　↓+強踢



▲回轉也能對後方攻擊。

用圓木般那樣厚實的脚，秋風掃落葉似的向地面橫掃的豪爽掃足。跟著氣勢一起回轉一次，是其特徵。此時也能攻擊後方。巧妙使用之，讓對方跳過頭頂，待落地瞬間時亦能使用此蹲踢。

## 拂踢　踢



◀要和掃足一起使用。

從站著的姿勢，像掃足一樣，發動踢招。因爲可到達相當遠的距離，故趁著對方大意時使用，常會有意外的妙擊。在中距離用掃足或踢牽制時，再混合使用的話，常因此攻擊範圍大，而能讓對方混亂。E・本田的基本中之基本技，要充分學習。



**日本相撲推行者：艾德蒙本田**

穩站住時施以強拳或蹲中拳等都是很好的對空防禦招。待能貼近對手時就可用拿手的投摔招或百裂張手等來應付，而欲逼近對手時可用跳大踢或超級頭撞來前進。而攻來時可用強手刀或百裂張手來反擊。

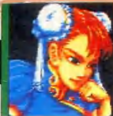


## 與大型電動版間之差異

在超級任天堂版中，刪除了本田的一招折檻踢，平常在電動版時移動方向鈕來貼近對方後按強踢鈕即能施出此招，而改以小招的圓木踢來替代。

雖是少了一招，不過此招基本上與壓折軀相類似，

| | 弱踢 | 中踢 | 強踢 | 弱拳 | 中拳 | 強拳 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 直立(敵近時) | 脛骨踢 | 脛骨踢 400 | 圓木踢 900(500+400) | 張手 300 | 推手 400 | 回謝砍 500 |
| 直立(敵遠時) | 拂踢 200 | 拂踢 400 | 拂踢 500 | 張手 300 | 推手 400 | 回謝砍 500 |
| 蹲下時 | 振脚踢 200 | 振脚踢 800(400+400) | 蹲踢 500 | 蹲張手 200 | 蹲推手 400 | 蹲打 500 |
| 垂直跳躍 | 大飛踢 400 | 大飛踢 500 | 大飛踢 500 | 跳砍 300 | 跳砍 400 | 跳張手 500 |
| 斜向跳躍 | 泰山壓頂 300 | 空中飛撲 400 | 大飛踢 500 | 跳砍 300 | 跳砍 400 | 跳張手 500 |



CHINA

# CHUN-LI 春麗 チュンリー

## 調查父親行踪的女刑警

為了要打聽過去曾是毒品緝私官的父親的消息，而當了刑警。

為了要獲得情報，持續戰鬪中，終於發現了邪惡組織『影子』和組織頭目貝卡的行踪。為求眞相而藉由拳法周遊四方的女豪傑，雖為一女子功夫本身的破壞力不強，不過很少人能完全掌握春麗她的快速，複雜的動作。



▲中國拳法高手以速度見長，能使用各種複雜招式的功夫。











▲利用快速的連續攻擊讓對手神智無法集中而昏迷，馬上施連環攻擊吧！







▲春麗的舞臺是在中國城市的街角，在一般的街景中展開激烈的戰鬪。

**PROFILE** 1968年3月1日出生　身高／170cm　體重／？kg
三圍／B88cm　W58cm　H90cm　血液型／A

## 春麗擁有的技

春麗是以招式和速度來補佐其力量不足的格鬪家。由於連續攻擊很容易生效，致使對方應接不暇而昏迷，所以攻擊次數的多寡常是成為致勝的關鍵。而且其空中戰潛力較其他格鬪家更具壓倒性的威力，特別是假若可隔一段距離從空中抓住對方使出的摔招生效的話，就等於掌握戰鬪的主導權。

不會破壞春麗的步調，只會擾亂對方格鬪的注意力。

### 百裂踢　連續踢

用和E・本田的百裂張手非常相似的功夫，可以在上、中、下段使用一陣踢風攻向對方。假如對方又對應慢的話，還能再持續地攻擊數次。依踢鈕的強弱，其發動踢的速度和發出攻擊的時間亦會有所不同。最強的當然是使用強踢。



◀強烈的立踢暴風。

### 倒旋鶴脚踢　↓時儲存、↑及同時踢

與龍和肯的龍捲旋風脚相似的功夫。以邊回轉邊向橫方向移動，再以旋風脚擊退接近的人。雖然對方蹲下來時，旋風脚即告落空，但在落地瞬間也能使蹲著的對手吃進此旋風脚攻擊，所以只要對方不是呈防禦狀便能擊中。而且，招式剛展開時，有一段期間是處無敵時間，能躲避波動拳等的攻擊。





### 延髓踢　垂直跳躍＋強踢

最正統的使用法，是用垂直跳躍為障眼法來誘引對手，待對方接近時再使用此招攻擊擊退為其方法。而且，由於此技發招的時間極短，假若能巧妙的運用使可變成可靠的對空防禦技。



◀擊中對方時，對方會跌倒。

## 飛翔脚　斜跳躍＋弱・中踢

雖然威力小，但此招的攻擊時間長，在空中戰時較為占優勢。另外，可利用此來侵入對手身旁，即使對手處防禦狀態時，待一落地就立即再發動摔攻擊亦很容易奏效。因為能和各種攻擊術配合，而又能連續攻擊，所以要以這個招式為中心來組合成各式的攻擊法吧！



▲一旦對方防禦的話，就是施展連續技的機會了。

## 追突擊　中拳擊



▲用連續攻擊，來防止對手的反擊。

像槍那樣的手刀從遠距離來突刺對方。巧妙地保持距離，連續的施用此招的話，一旦當對方想還擊時，手刀馬上會刺到對方，根本不會給對手有反擊的機會。倘若再和摔、掃足配合使用的話，效果會更佳。

## 元傳暗殺踢　↓＋強踢

身體撐浮起發動強烈的踢。雖然看起來打點高，而實際上却是對下段的攻擊。因動作大，所以此招會稍慢發出，所以要在對方發動攻擊前，抓住時機發動先勢攻擊。



◀也能當做對空防禦技使用。

## 鷹爪脚　跳躍＋↓＋中踢

縱向對方的頭上方，用脚後跟做落式攻擊。一旦接觸對方後，在這空中期間再輸入一次指令就能再連續發動攻擊。這時能發出的招術，凡是空中技皆屬可能的。當然也能使用空中投摔招。

當與對方重疊瞬間脚後跟落下，在這種狀態下，按十字鈕的下方，同時再連按中踢鈕的話，就能連續用脚跟攻擊對方。一旦最初的一擊擊中的話，接下的攻擊也一定會擊中。





## 上段踢　中踢

少數的對空防禦技之一。但假如對方太過於接近時，就會變成中段踢，要注意。此招對迎擊布蘭卡的迴旋攻擊也有效。



▲正統的對空防禦技。但必要的條件是必須與對方保持一段相當的距離。

## 低踢打　↓＋中踢

雖然是非常普通的掃足，但比起其他格鬪家的掃足更為快速，若第一擊能擊中的話便能用連續掃足擊敗對方。若已事前給對手損傷時，再用兩次的低踢打就能讓對方昏迷。



◀第一擊擊中後，就是好機會

## 龍星落　跳躍中↓以及＋中・強拳擊

在空中抓住對方的身體朝地面狠摔下去。這是春麗所有的招式中最具摧毀性的功夫。由於摔的距離非常大，所以如果在最適當的時機能成功地投摔對方的話，那麼看起來好像是把對方吸來再投摔的樣子。即使對方使用平常的招式反擊，但由於此空中摔招是在空中進行故一旦捕捉到的話，可是沒有別的招式可脫逃的。

一定要運用這種強有力的招式攻擊。多加練習，要完全運用自如。



## 虎襲倒　→＋中・強拳擊

抱著對方的頭，直接摔向地面。雖奏效的話能給對方巨大的傷害，但要比其他格鬪家投摔技所必要的距離還要更接近對方，不然此技無法施展。

摔出的距離十分短是其相當大的缺點，但以春麗的速度來彌補應該沒問題。



▲必須近身接觸，不然無法使出。但其威力十分大。

華麗空中飛舞的豹女
## 春　麗

貼近住時有效的招式是投摔招、中掃腿、中拳擊及元傳暗殺踢。若想接近對方時可以垂直跳躍再施以踢擊，不過對布蘭卡、巴洛夫或貝卡可能就比較難以反擊。龍、肯或凱爾的跳踢站著大踢即可化解開。



## 與大型電動版間之差異

春麗的大招可能因爲其招式太漂亮了，故一項也未刪，不過小招上可就省略多招，而且都是直立的招數。

中拳或弱拳不論遠近都改以追突擊及平掌打，至於直立近距離的中踢及弱踢全改成爲遠距離弱踢的中段踢。可能會因而降低春麗細緻動作的可看性，不過好在春麗的動作敏捷你也有可能察覺不出來呢！

| | 弱踢 | 中踢 | 強踢 | 弱拳 | 中拳 | 強拳 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 直立(敵近時) | 中段踢 200 | 中段踢 300 | 上段踢 400 | 平掌打 200 | 追突擊 300 | 發勁 400 |
| 直立(敵遠時) | 中段踢 100 | 上段踢 200 | 後周脚 300 | 平掌打 100 | 追突擊 200 | 開脚突擊 300 |
| 蹲下時 | 前掃腿 100 | 低踢打 200 | 元傳暗殺踢 300 | 毒蛇突 100 | 毒蛇突 200 | 毒蛇突 300 |
| 垂直跳躍 | 鶴脚打 200 | 鶴脚打 300 | 延髓踢 400 | 落掌打 200 | 落掌打 300 | 落掌打 400 |
| 斜向跳躍 | 飛翔脚 100 | 飛翔脚 200 | 二起脚 400 | 鶴嘴拳 100 | 鶴嘴拳 200 | 鶴嘴拳 400 |



BRAZIL

# BLANKA 布蘭卡 ブランカ

## 與大自然戰鬪中所習得的各種攻擊術

小時候由於飛機失事而墜落於叢林中，在與自然生存搏戰中慢慢地長成一強壯的野性男。加上、大自然嚴酷的環境也改變了他原本的面貌。而這樣的悲劇所換得來的代價，是有著超凡的動作和戰鬪力的布蘭卡。爲了尋找殘留記憶中失散多年的双親，而在不斷的戰鬪中。



▲布蘭卡的功夫，都是和叢林這種險惡的環境鬪爭中學習而來的。



▲心中懷著對生離双親的記憶，布蘭卡爲了要再和父母相見而仍持續戰鬪著。



▲叢林內的聚落是布蘭卡的老家。大蛇、大魚對他而言都很熟悉。



PROFILE

1966年2月12日出生　身高／192cm　體重／98kg
三圍／B198cm　W120cm　H172cm　血液型／B

## 布蘭卡擁有的技

從小在叢林中長大的布蘭卡，其攻擊術都是在與自然～巨大的外敵鬪爭中所訓練出來的，確實是爲生存所必要的格鬪技術。以敏捷的動作玩弄對方，一有機會使用全身所化成的武器來連續攻擊。施展快速以致使對方昏迷的三段攻擊是他最拿手的功夫。而且他還是能使用變化豐富的招式，來應付任何狀況的實力者。

### 廻旋攻擊 一時儲存→加同時拳擊

用已彎曲的身體快速的回轉，並用這種速度朝對方撞擊。假若注意距離的話，也可拿來當做對空防禦術使用，當從地面起來時也能同時使用這種招式出來。所以如果能巧妙運用，便能增加攻擊的威力。不過、若被對方還擊時，便會遭遇到通常數倍以上的傷害，因此不可連續使用。







### 雷霆放電 連打拳擊

像電鰻般，以自己的身體製造出高壓電流，讓對方觸電而受傷。也能當做對空防禦術使用，由於是以連續按鈕所產生的攻擊，所以當碰上連射來不及時，就最好不要使用。而且若對方始終保持一定間隔，並施以掃足攻擊時，就會不知所措而受傷，這是其弱點之一。



▲以高壓電流讓對方觸電而受傷。

### 双膝跳踢 中踢

以近距離方式發動連續兩次的膝踢。若第一擊擊中，則第二擊亦能正中目標，能給對方相當的傷害。



▲雖然能用於對空防禦、反擊亦是可怕的。

## 迴旋爪 強拳擊

跳起來用爪攻擊，回轉時又再一次用爪攻擊的功夫。但像双膝跳踢那樣，能連續擊中的機會較少，不過跳起來能躲避掃足是其最大的優點。



## 獸形砍 弱、中拳擊



◀連續攻擊的要點技巧。

爲近距離的手砍狀攻擊。由於招式本身即求速度快，所以若能與對手緊跟結合時，便能連續擊中。假若能和天殘爪等配合使用的話，也許能發動三段攻擊讓對方措手不及而昏迷。若要組合成連續攻擊時，此招乃是一定要運用的其中之一。

## 蛇鈎拳 下＋中、強拳擊

儘量伸展身體，順著這種氣勢朝著斜前方展開強烈的拳擊攻擊。即使和對方距離大時，亦能到達，而且適時運用就會變成強有力的對空防禦術。是以攻擊、防禦爲中心的布蘭卡所必備的功夫。



◀距離遠也能到達。

## 殘飛踢 跳躍＋強踢

跳起來同時由上方快速地踢向對方。以這獨特的攻擊角度，對奇襲攻擊是十分有效。



◀以獨特的角度發動攻擊，較容易閃避對方的對空防禦術。

## 野蠻踵踢 跳躍＋弱、中踢

在空中以脚後跟踢，即使對方採用對空防禦術來抵擋也仍無法阻擋，有著相當大的價值。



◀和殘飛踢一樣，對手的對空防禦可是很難防止住的。



## 強頭衝 ←→＋中拳擊



▲第一擊擊中的話，則第二擊也會連續擊中。

由近距離類似翻倒下去那般的以頭撞向對方，第一次是朝上段攻擊，第二次則朝下段，可同時做出此2種攻擊。當對方站起來防禦時，由於第二次下段攻擊能重創對方，所以趁著對方不注意時使用會更有絶佳的效果。假如第一次能擊中，則第二次也能正中目標。

## 野人啃頭 ←→＋強拳擊

朝對方跳過去，用鋭利的牙齒咬。咬住的時候連按十字鈕的左右，同時按鈕亦連打，如此會比普通咬的還痛，給對方更大的傷害。適用於與對方距離近時使用。



◀咬著對方的攻擊法。

## 天殘爪 跳躍＋強拳擊



◀對空中戰有效的招式。

從跳躍狀態用双手施展叩擊。把手由上朝下揮去，假若自己的位置高於對方則能發揮絶大的威力。不過即使由對方的下方抓著狀攻擊也屬有效。適用於空中戰、奇擊攻擊。對著地上的對方，再以快速的獸形砍配合亦能連續施展三段攻擊術。

## 回韁鈎 強拳擊

手腕從下往上托起至臉部高度的攻擊招。雖是逼使對方離開時所使用的招式，但由於攻擊所能到達的範圍小，所以在地面戰幾乎沒效果，但當對方跳過來時，在和對方有相當距離，施展此招形成對空防禦術，反而會發揮極大的威力。但由於動作大，所以當對方跳進來時，必須要早一點發動攻擊，否則對方就會跳過來。





熱帶叢林的野性兒
**布蘭卡**

站著時的回轉鉤相當強勁，這對春麗、薩加特的強力飛踢可以輕易化解。而若是龍或肯的話，則可使用野人仰舞來反擊，但若被靠近的話此 2 招就會變成迴旋爪及野蠻回踢，所以貼近時不要使用。



## 與大型電動版間之差異

布蘭卡的大招絲毫未變，不過在小招上就有 3 處變更。首先直立遠距離的中踢(獸形高踢)改成以弱踢同招的獸形踢。第 2 個是原先蹲下中拳的熊爪改成同弱拳時的貓爪姿勢。最後一個是垂直跳躍強拳的衝猛擊替換成中拳、弱拳的落拳擊。雖然各招有著同樣的姿勢不過威力可仍是有所區別的。

| | 弱踢 | 中踢 | 強踢 | 弱拳 | 中拳 | 強拳 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 直立(敵近時) | 膝跳踢<br>300 | 雙膝跳踢<br>800(400+400) | 野蠻回踢<br>500 | 獸形砍<br>300 | 獸形砍<br>400 | 迴旋爪<br>1000(500+500) |
| 直立(敵遠時) | 獸形踢<br>200 | 獸形踢<br>400 | 野蠻仰舞<br>500 | 重擊<br>200 | 野人爪<br>400 | 回轟鈎<br>500 |
| 蹲下時 | 獸形段踢<br>200 | 獸形段踢<br>400 | 野蠻回鈎<br>500 | 貓爪<br>200 | 貓爪<br>400 | 蛇鈎拳<br>500 |
| 垂直跳躍 | 野蠻踵踢<br>300 | 野蠻踵踢<br>400 | 殘飛踢<br>500 | 落拳擊<br>300 | 落拳擊<br>400 | 落拳擊<br>500 |
| 斜向跳躍 | 野蠻踵踢<br>200 | 野蠻踵踢<br>400 | 殘飛踢<br>500 | 落拳擊<br>300 | 落拳擊<br>400 | 天殘爪<br>500 |



U.S.S.R

# ZANGIEF 桑吉爾夫 ザンギエフ

## 投技、扣技的專家

想要用摔角進行國際親善，爲了讓全世界了解改革，持續格鬪的摔角家。有鋼鐵般的身體，從小就學習摔角，加上打樁式的環抱挫及鐵頭功等那些美國學得來的招式，更確立獨自的摔角法。是投技、扣技的專家。



▲擁有鋼鐵般的肉體，及獨特的摔角風格。有著豐富的投摔技。



▲從傷害中恢復得很快，不易昏迷。而且從昏迷中也能快速甦醒。



▲用金屬網圍住的掃興的場所，就是桑吉爾夫的舞台。由於前方有金屬網的阻礙，有時反而會看不清楚格鬪。



PROFILE　1956年6月1日出生　身高／211cm　體重／115kg　三圍／B 163cm　W128cm　H150cm　血液型／A

## 桑吉爾夫擁有的技

因具有9種之多的投技、扣技，所以在貼身戰時會發揮出可怕的威力。但是受制於步調慢，而且跳躍力也低，所以在切入對方懷中之前，可是會相當艱苦的。

打擊技的變化也豐富，但卻都是大動作的招式，比起其他的格鬪家更易產生破綻。怎樣跳進對方的懷中，使出拿手的投技，是其最大的關鍵。

### 回旋雙臂擊（雙截拳）　拳擊鈕2或3個，同時按

身體回轉，並揮舞左右伸出的手臂。但一旦對方蹲下，不但不能打擊對方，反而脚被攻擊的話，就會受不了，是一不可靠的招式，但幸好回轉中能躲避波動拳或瑜珈火等。



◀脚是完全無防備的。

### 螺旋環抱摔　十字鈕1回轉；弱、中、強拳擊

雖操作困難，威力却是絶大。對非常遠的距離也有效，格鬪開始時，馬上瞬間踏出一步，趕快輸入指令的話，在當場的對手就好像被吸入似般給捕捉住，接著將對方扣摔向地面。問題是怎樣快速按十字鈕，若失敗就會成跳躍狀，反而變成一大破綻。不斷地練習，直至完全運用自如。







### 爆裂拳　強拳擊

因爲是強力的大拳擊，故在地面格鬪時，幾乎無法擊中對方。但是對空防禦時，就會發揮絶大效果。要考慮此招的大動作，儘早發出此技的前奏時機。



◀要在對空防禦時使用。

## 跳膝踢 強踢

以宛若倒下的姿勢發動兩段攻擊的踢。適時使用的話，能變成對空防禦技，但失敗的話危險更大。對方在地面時使用此招的話，第一擊擊中的話，第二擊有時也可擊中，接下若能馬上使用追加擊的話，就能使對方昏迷了……。





## 飛蹤臂擊 斜跳躍＋強拳擊

蹤跳進去時，馬上用強烈的臂擊揮打，牽制對方。落地後又即刻使出螺旋環抱挫的話，差不多就可確實擊敗對方了。但對方已距離適當接近的話，可在跳躍過對方所發出的波動拳或瑜珈火的瞬間時，發出臂擊來攻擊對方這也是可能的。



▲擊中後，就是使用大招的機會了。

## 頭捶 在垂直跳躍中，↑＋中・強拳擊

本來是用來攻擊頭上的對方之招式，不過也能拿來對側方攻擊。雖然不太有用，但對巴洛夫的巴塞隆納飛翔攻擊招有效。



▲不知道是何種原因，也能攻擊側方的頭捶。

## 倒抱頭摔（雷光彈） ←、→＋中・強踢

抓住對方，馬上利用腕力，把對方摔在地面的豪爽技。雖破壞力不錯，但是因爲和對方的距離會拉大，是其缺點。對桑吉爾夫而言，一旦縮短距離之後又擴大，與自殺無異。





## 倒抱頭挫 ←、→中・強拳擊

抓住對方，用全身重量落下的狀態，把對方的頭打樁似叩摔至地上，不但有和倒抱頭摔同等程度的威力，招式生效後，距離亦不太容易拉開，是爲其優點。要使用倒抱頭摔，不如使用此技。



▲和對方差不多貼在一起的話，就用此種技法。

## 舉體頭摔 ↓＋中拳擊

舉起抓著的對方，直接對著地面摔下，此招生效後，所產生的距離是介於倒抱頭摔與倒抱頭挫之間，故仍能勉強挽回敵脱身的程度。連破壞力也和兩者大約相等，蹲的狀態時，若對方接近，也可使用之。而且、失敗因而變成打擊技的可能性小，亦是其大優點。





## 咬人 ←、→＋強拳擊

依照摔角規則，這是完全違規的招式，但是處在這種街頭生存戰是例外的。和對方的距離稍遠時，所使出的這技法，比起倒抱頭挫更容易擊敗對方。



◀因爲是街道格鬥，才被允許。意外的是強力的招式。

## 空中撲擊 斜跳躍中、↓＋強拳擊



◀落地後馬上連續攻擊的話，也許能做出最強的三段攻擊。

跳躍起，利用巨大的身軀爲武器，撲向對方，此招生效落地後，再馬上用掃足連續攻擊的話，就更能確實給予致命傷了。當然接下也能再使用螺旋環抱挫，使出最強的三段式攻擊。

石破天驚的紅色颶風
## 桑吉爾夫



弱手刀砍及站著強拳的這些拳擊系相當地強，針對布蘭卡、龍、肯就可以靠近使用弱手刀砍來應付，而若想貼近對方就可使用步步進逼或用跳躍起大踢來進逼，這對腳程較慢的他尤其重要。

## 與大型電動版間之差異

桑吉爾夫在 8 住主角當中大招是最多的，而在超任版變動比例並不算多。大招中僅只刪掉一招後挺壓制招(動方向鈕靠近時押中踢鈕)改以倒抱頭摔同招。

另外直立中拳擊的遠近 2 招都改成和直立遠距離弱拳的直擊同樣姿勢，嚴格說來只是發拳的左右手之分故並不會明顯的感受的出來。

| | 弱踢 | 中踢 | 強踢 | 弱拳 | 中拳 | 強拳 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 直立(敵近時) | 膝鈎踢<br>200 | 踹踢<br>400 | 跳膝踢<br>500(400+100) | 腦門砍<br>200 | 直擊<br>300 | 爆裂拳<br>400 |
| 直立(敵遠時) | 低踢<br>200 | 中長踢<br>300 | 踢臉<br>400 | 直擊<br>200 | 直擊<br>300 | 爆裂拳<br>400 |

| | 弱踢 | 中踢 | 強踢 | 弱拳 | 中拳 | 強拳 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 蹲下時 | 哥薩克踢<br>200 | 哥薩克踢<br>300 | 哥薩克踢<br>400 | 地獄突擊<br>200 | 俄式錘擊<br>400 | 俄式錘擊<br>300 |
| 垂直跳躍 | 墜踢<br>200 | 墜踢<br>400 | 墜踢<br>500 | 跳躍腦門砍<br>200 | 跳躍腦門砍<br>300 | 跳躍腦門砍<br>500 |
| 斜向跳躍 | 雙跳膝擊<br>200 | 墜踢<br>300 | 墜踢<br>400 | 跳躍腦門砍<br>200 | 跳躍腦門砍<br>400 | 飛蹤臂擊<br>400 |



U.S.A

# GUILE 凱爾 ガイル

## 為了要替戰友報仇而戰鬥的軍人

為了要替被貝卡殺害的戰友納許報仇，與妻女不告而別，而踏向為尋找貝卡的戰鬥之旅。雖然為了戰友而戰，懷抱著重情義的凱爾，他的戰鬥卻好像是機器般正確而且冷靜。可說是絲毫未存一絲感情，變成完全的戰鬥機器而擊向敵人。



▲擊敗貝卡，替戰友報仇，持續戰鬥的孤獨軍人凱爾。











▲驚異的招式變化，若能完全使用，近乎於無敵。







▲以美國空軍基地為背景，凱爾戰鬥著。背後的F－16是美國空軍的象徵。

**PROFILE** 1960年12月23日出生　身高／182cm　體重／86kg
三圍／B125cm　W83cm　H89cm　血液型／O

## 凱爾擁有的技

擁有極豐富的招式，特別是踢技充實，在全格鬥家中也是最高，會發揮獨特的攻擊變化。而且投技也十分拿手，在地上的投技有兩種，在空中的投技和扣技，各有一種，而且也能使用迴旋斬或筋斗踢的強力必殺技。唯一的弱點是，不管何種必殺技，要間隔一定時間才能使用的「儲存」系的招式。

### 迴旋斬 ←＋儲存 →和同時拳擊

劃破空氣來襲向對方的真空刀。依照拳擊鈕的強弱，能發射出速度不同的音波。這就和波動拳一樣，若能連續兩次擊中的話，就幾乎確實能使得對手昏迷。第二次攻擊是接續第一次攻擊過不了多久，此時用通常的打擊，也可使對方昏迷。而且和波動拳的不同處在於，發射了迴旋斬以後，凱爾馬上可以行動，所以發動迴旋斬以後，能縮短和對方的距離，此一點就是凱爾的基本戰法。







### 筋斗踢 ↓＋儲存 ↑加同時踢

是和昇龍拳有同等威力的最高對空防禦技。發招的有效範圍大，若掃足能到達的話，對著在地面的敵人也有效。把十字鈕和對方以相反方向的斜下輸入的話，就可和迴旋斬同時，也可選用筋斗踢出來，同時十字鈕對著下方按下的話，那麼落地的同時又能再使出筋斗踢，也能再形成連續攻擊，另外再和平常的打擊組合的話，也能做出有強烈破壞力的三段攻擊。







## 反向旋轉踢 +強踢

跳起，馬上扭轉身體，從反向的狀態展開踢，因為是對上段的攻擊，對方同時用掃足等或是發動蹲著攻擊時，這種踢會完全擊中。



▲躲避掃足而踢。

## 側旋倒踢 強踢


▲能快速使用的強威力對空防禦技。

腳朝後方彈起般，展開的踢。可當做強威力的踢，在全格鬥家中，是能最快速使用的招式，因為發招快，可發揮出絕大的近距離的對空防禦威力。是凱爾不可或缺的基本技之一。

## 旋轉背後拳 強拳擊

身體儘量扭轉，同時手一直線伸展，拳擊對方的臉。從相當遠的距離也可擊中對方，所以用於奇襲攻擊時，或趁對方要發動招式時，攻擊之，就能有趣的擊中。當對方正欲使出波動拳或瑜珈火的招式時，是最易擊中的時機。



▲裡拳會從遠距離在對方臉上爆炸。

## 龍掃腿 ↓+強踢

輪流使用左右脚的連續掃足，第一次攻擊後，再對著遠距離發射第二次的攻擊。不過當第一次擊中對方就會當場跌倒，所以第二次的攻擊就不會擊中。而且此招本身速度慢，對方躲避第一次以後，可能會馬上反擊，所以在地面戰不太能使用，若要使用，要趁著對方跳躍後落地時，想讓對方跌倒或在地面戰的奇襲攻擊。





## 過肩摔 +中拳擊

用一隻手把對方拉來，直接用背負投那種姿勢摔，是個相當容易使出的招式。這在要摔開對方的時候，特別會發揮大效果。摔後，因為距離會增加，所以摔了之後要馬上儲存迴旋斬。這樣對方要起來時，馬上就可用迴旋斬攻擊，防止對方的反擊。而且，在此期間內前進，縮短距離的話，就萬全了。


▲抓住對方的胸部拉過來，再用背負投的方式摔出。


▶摔後，兩人的距離會增加，故要依狀況使用。

## 環胸背後摔 +強拳擊

比前面的過肩摔要更近的距離才能使用的投技。入招後，因其拉開的距離小，所以要依情況使用。


▲和過肩摔相比，拉開的距離小而威力大。

## 空中摔 在跳躍中↑以外 +中．強拳擊

在空中抓住對方的身體，再將其摔在地上。雖比春麗的空中投之有效距離小，但是對其他的格鬥家而言，仍是有充分的效果。


▲雖沒有春麗的有效距離，在空中戰仍是可靠的必殺技。

## 扛肩摔 在跳躍中↑以外 +中．強踢

是空中摔法的變形，把在空中抓住的對方，直接放在肩膀上，完全給對方施予落下時的衝擊，雖然此招的有效距離窄，但是能給對方相當大的傷害。所以有機會的話，要多多使用，擊中後，距離不太會拉開，是個大優點。





爲討摯友血債而…

## 凱爾

對手飛過來時，大部分可以筋斗踢來還擊，不過春麗、巴洛夫的跳踢就必須等到近身時才可使出。又貝卡時只有其跳踢時才能用，其他招時要改以中踢反擊。當肯及桑吉爾夫走過來時要以蹲中踢攻擊。



## 與大型電動版間之差異

是所有 8 位主角中被更動最多的人，這不會是美日貿易逆差所導致的後遺症吧！

幸好大招中僅只刪掉一招膝捶（動方向鈕，靠近時押中踢鈕）。至於小招則變動有 5 處之多。首先直立近距離中拳的鈎拳變成直擊，蹲下弱拳的姿勢變成和中拳相同，而垂直跳躍的各拳招都變成和斜向跳躍同等的招式。大概本身招式的動作一樣只是出拳的強弱之分，故乾脆將其統一的想法吧！

| | 弱踢 | 中踢 | 強踢 | 弱拳 | 中拳 | 強拳 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 直立（敵近時） | 跘踢 100 | 劈踢 400 | 側旋倒踢 500 | 刺拳 100 | 直擊 400 | 擊體鈎拳 500 |
| 直立（敵遠時） | 跘踢 100 | 回旋踢 300 | 高回踢 500 | 直擊 100 | 龍捲上勾拳 300 | 回轉關節拳 500 |
| 蹲下時 | 蹲踢 100 | 滑踢 300 | 龍掠踢 500 | 蹲刺拳 100 | 蹲刺拳 300 | 舉鈎拳 500 |
| 垂直跳躍 | 高跳踢 100 | 高跳踢 400 | 跳側踢 500 | 跳手刀 100 | 跳手刀 400 | 跳手刀 500 |
| 斜向跳躍 | 跳膝踢 100 | 凱爾踢 300 | 跳側踢 500 | 跳手刀 100 | 跳手刀 300 | 跳手刀 500 |



INDIA

# DHALSIM 塔爾錫 ダルシム

## 以瑜珈術制敵的孤高戰士

在8個格鬪家中，最具特色的便是使用瑜珈秘術戰鬪的塔爾錫。基於戰士的榮譽感與爲保衛幼兒的使命感所趨，使他在任何困境中都能支撐下去。獨特的功夫在施展以前是相當艱難的，但他的實力却被公認爲是唯一能與已變成戰鬪機器的凱爾打成平手的格鬪家。



▲是個擅長運用瑜珈術的人，能充份使用各種特殊的功夫。











▲攻擊的招式變化少而且很單純，但這種獨特的戰法威力極強。







▲鋪在地上的地毯、壁畫及四隻印度象…等印度的風景都非常適合塔爾錫。



PROFILE

195 年11月22日出生　身高/ 176cm　體重/ 48kg (變化可能)
三圍/ B107cm　W46cm　H65cm　血液型/ O

## 塔爾錫擁有的技

動作和跳躍略嫌緩慢，是塔爾錫的缺點之一，如何加強瑜珈的招式來彌補這個缺點卽是重點之一。手脚可自由自在的伸展，從遠距離攻擊對方的尋常打擊和由更長距離的施展瑜珈火來襲擊對方。巧妙的組合戰法後，就能使對方無法反擊，甚至不能接近。

### 瑜珈之火 ↓↘→＋拳擊

是和波動拳、迴旋斬具有相同性質的功夫。由口中噴出的火會朝對方飛去。若連續擊中則易讓對方昏迷，這與波動拳效果一樣。更動拳擊鈕的強弱，會改變火的速度。



◀由口中噴出火彈。

### 瑜珈之焰 ←↙↓↘→＋拳擊



瑜珈火焰也是從口中噴出火的功夫。但不似瑜珈之火，火噴出後會在自己眼前凝成火團，對方若是以爲瑜珈之火而跳過去的話，則就會被等待的火包圍。

### 2連發頭捶 強拳擊

就正如其名，連續兩次用頭叩擊的功夫。第一次出擊成功，則第二次亦會命中。假若能巧妙應用亦可當對空防禦術使用。



◀以頭撞擊的2段攻擊。

### 滑踢 ↓＋腳

由遠距離朝對方滑過去，攻擊對方脚部。滑過去的過程中有能閃避波動拳及迴旋斬這優點。



◀能閃過波動拳等的攻擊。

## 長腿高踢 踢

腳朝斜上方伸展開，以迎擊逼近來的對方，當對方跳過來時亦可作爲對空防禦招使用。若在對方發動迴旋斬或波動拳時，立即狙擊也會有不錯的效果。當用瑜珈火牽制對方，而令對方撲過來時，便可用此招式反擊回去。



## 跳躍長手斜擊 跳躍＋拳擊

跳躍中朝向斜下方發動伸展拳擊。當用長腿高踢的對空防禦來不及時，使用這個招式亦能發揮作用。對方撲過來時，便用跳躍法繞到後面，在空中用拳擊來逼退對方。但有時，跳躍長腿高踢反而比這種攻擊還更具效果。



## 合掌踢 中踢

對方在絶妙的時機跳過來時，這個招式就可拿來當做對空防禦技使用。要點是在對方的攻擊範圍中，讓對方接近時才迎擊。

## 手刀劈 弱拳擊

用合掌踢也來不及時，就可使用此對空防禦招。雖然這種攻擊威力低，但能迴避對手跳到懷裏的危險性是使用此招的最大優點。



◀要先讓對方接近。



◀對空防禦招的最後把關招。



## 瑜珈摔 ←·→＋強拳擊

是次於桑吉爾夫的螺旋環抱挫在廣泛的距離中會生效的投摔技。因爲和對方距離稍遠時也能勉強摔對方，所以在肉搏戰時使用，效果絶佳。儘量擴大和對方的距離，一抓住後朝向寬廣的方向摔去吧！當然了，在投摔後也易產生反彈回來，若能和連續攻擊組合使用時，就效果更大了。



◀和龍及肯的過肩摔姿勢相似的方式來摔對方。



▶即使稍遠距離也好像能吸住對方般地抓住對方來摔。

## 瑜珈扣殺 ←·→＋中拳擊

把對方抓過來，對頭部施以重擊。抓住對方期間，一直按十字鈕的左右連按便能給予對方更多致命的打擊。



◀朝對方頭部不斷的重擊，有時反而比投技更有效果。

## 螺旋踢 在跳躍的頂點施以強踢

在跳躍到頂點時，驟然改變方向，回轉身體，朝對方發動回旋槍式踢。比起攻擊對方的頭部，不如狙擊對手的脚部還來得較爲正統。



◀在空中急反轉，回轉時像刺殺般展開凌厲的踢勢。

## 螺旋頭捶 在跳躍的頂點施以強拳擊



◀螺旋踢的頭捶型。

是將螺旋踢應用於頭捶的招式。雖然能以比螺旋踢更寬的角度突撞過去而飛到較遠的地方，但相對的對手做對空防禦招時，則容易被擊墜。比起對地上的對方使用，在空中戰對方接近時使用，效果反而較大。總而言之，若連續使用之則變成危險的招式了。



**神祕的瑜伽高手**
**塔爾錫**

可以使用拳擊誘使對方跳起來再施以中踢來將其打下來，這招成功率相當高，而當對手逼近時，可使用螺旋頭撞或弱手刀等對應，不過基本上來講近身戰相當的弱，最好避免碰到此狀態。

## 與大型電動版間之差異

特殊手法攻擊的瑜伽大師，開發者可能對其情有獨鍾吧！完全忠於大型電動版，招式一項都沒有刪除或替代，不過唯一遺憾的是手脚的伸長長度縮水了一號，無形中增加了困難度，也許會比業務用的難使些。

| | 弱踢 | 中踢 | 強踢 | 弱拳 | 中拳 | 強拳 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 直立(敵近時) | 踢 100 | 合掌踢 100 | 跳膝踢 300 | 手刀砍 100 | 手刀鈎拳 200 | 2連發頭捶 600(300+300) |
| 直立(敵遠時) | 長腿高踢 200 | 長腿高踢 100 | 長腿高踢 200 | 手刀水平砍 100 | 長手拳 100 | 雙長手拳 200 |
| 蹲下(敵近時) | 瑜伽踢 100 | 刺踢 200 | 滑踢 300 | 蹲刺拳 100 | 蹲刺拳 200 | 蹲長手拳 300 |
| 蹲下(敵遠時) | 滑踢 100 | 滑踢 100 | 滑踢 300 | 蹲長手拳 100 | 蹲長手拳 100 | 蹲長手拳 300 |
| 跳躍 | 跳踢斜長踢 100 | 跳躍斜長踢 200 | 跳躍高長踢 400 | 跳躍斜下長拳 100 | 跳躍斜下長拳 200 | 跳躍斜下長拳 400 |



U.S.A

# BISON 拜森バイソン

## 漂亮且華麗的攻擊

拜森原只是個普通的拳擊手，卻因爲太過強悍而苦無挑戰者，終致消失在拳擊界。可以說是個不幸的拳擊手。在面臨失業之際的他，一直在貧民區過著窮困的生活。爲了想脫離如此困頓的生活環境，終於成了支配著拉斯維加斯賭場之拳擊界的人。



▲拉斯維加斯的拳擊手，都具有拿手的強力戰法。







▲無論處在任何狀況下，都沒有忘記身爲拳擊手的榮譽，因此只會用自己的拳頭來戰鬥。







▲拉斯維加斯的街道，有漂亮的霓虹燈雕像，也有以拜森的格鬪爲賭博之對象的觀衆。



PROFILE

1968年9月4日出生　身高/198cm　體重/102kg
三圍/B120cm　W89cm　H100cm　血液型/A

## 拜森擁有的技

雖然淪落在非法的世界裏，卻沒有忘記他曾經身爲拳擊選手的榮譽。於是，不管身處於任何困境，也只會使用兩個拳頭來格鬪。他以刺拳和直擊的基本技爲組合，視對方情形而定，認爲有機可趁就連續發動強烈的必殺拳擊，一口氣地作攻擊。當拜森失去理智而連續使用必殺拳擊之際，不要隨意反擊，最好等待他的攻擊停止時再作還擊。

### 猛直擊

也就是猛然的接近，瞬間縮短距離，給對方像槍那般有伸展性的直擊。因爲它是種必殺技，即使作了防禦，也會稍微受傷。到了攻擊結束的時候，就認爲可暫鬆了一口氣的話，但是，問題卻常常從這裏接踵而來。



◀銳利的重擊和直擊。

### 猛上鈎拳

是一種和猛直擊差不多相同的技術。這種技法有時會進入猛拳場合。當猛拳開始後，就會像E・本田的百裂張手或春麗的百裂踢那樣，體力很快的就會被消耗掉。



◀他的性格和直擊一樣。

### 折轉拳擊

將身體盡量反轉180度。當回轉過來之際，立即發動強而有力，且具破壞力的拳擊。若遭擊中，它的威力是相當大的。但是，由於旋轉身體的時間若過長，將使自己成昏迷狀態。雖然如此，也能夠恢復清醒，以便作反擊或防禦。當拜森突然轉身過來的時候，一定要立即蹲下來。







SPAIN

# BALROG 巴洛夫バルログ

## 由於過強而不能獲致良好評價之不幸男人

他喜歡美麗的東西，也喜歡自己本身。並且憎恨一切醜陋的東西。可以說是個徹底的自我陶醉的人。因爲會使用日本的忍術，所以他的動作華麗，人們叫他作『假面具的貴公子』。他的性格冷酷並且冷靜，被貝卡認爲是他得力的左右手。在四天王中，他的實力最爲雄厚。




▲非常喜歡美麗事物及自己本身，是個徹底自我陶醉的人。




▲巴洛夫的招式俊敏、華麗且強悍。正好反映出他的性格。



▲巴洛夫的舞臺是條街道，提供戰士們所專用。在這背後，有佛蘭明哥的舞蹈在跳舞



PROFILE

1967年1月27日出生　身高/ 186cm　體重/ 72kg
三圍/ B121cm　W73cm　H83cm　血液型/ O

## 貝洛夫擁有的技

竭力的使用俊敏的動作，作華麗的組合技，是他所拿手的。在剛開始的時候，可能不太容易能掌握到他的動態。從遠距離的那方，一瞬間內跳過來發動一擊，在接近的剎那間，投技會馬上爆炸開來。因爲他頗具有跳躍力，所以空中戰也是他拿手中的拿手技法。是個相當不容易出現弱點的麻煩對象。

### 巴塞隆納飛翔攻擊

突然跳上背後的金屬網上，過了一會，就會朝向著你跳過來，並且用裝備在手上的爪從頭上來襲擊。有時候也會把手左右拉開，作以身體撞擊般的攻擊。然而，不管他使用何種招式，你一樣會遭遇到傷害。如果具有強力之對空防禦的格鬪家，就能簡單地予以反擊。如果不是的話，還是以逃亡爲最佳上策。



◀突然爬上背後的金屬網，等待攻擊的良機。



▶伴隨奇聲一起跳下，並伸展爪作攻擊。

### 飯綱術

本來是忍術中所謂「飯綱落」的技術，和巴塞隆納飛翔攻擊術一樣，在瞬間跳進去，並馬上抓住你的身體而摔在地面。



▲落下之同時，使用投技，也能使用空中投

### 輪式水晶閃光



◀從遠距離馬上突近。

從遠距離以快速的旋轉接近後，同時伸出爪來攻擊。這種招式擊中後，接下就會發動怒濤般的連續攻擊。所以，應加強防備之防禦力，才不會被擊中。也有利用此招來當作僞裝，然後使用投技的情形。因此，必須要能夠臨機應變地加以對應。



THAILAND

# SAGAT 薩加特 サガット

## 以前被龍擊敗的帝王，再度出現

原本位居格鬪王之尊的薩加特，因爲在與龍和肯戰鬪失敗後，被貝卡奪去了王位，所以現在成爲貝卡的左右手。不過即使他現在屈居於人下，心還是念念不忘著要履行和肯、龍二人再次競技的諾言。因此就爲了這個緣故，薩加特再度復活了。



▲由於從前被肯和龍擊敗過，而要實行再度一戰誓言的緣故，所以又再度復活了。



▲爲了要和肯、龍二人戰鬪，所以開發使用了泰式昇龍拳以及一種叫做虎式上鈎拳的戰技。















▲在薩加特和他們二人戰鬪的背景中，有著釋迦的佛像在凝視著格鬪的場面。



PROFILE

1955年7月2日出生　身高／226cm　體重／78kg
三圍／B130cm　W86cm　H95cm　血液型／B

## 薩加特擁有的技

由於還維持著帝王的自尊心，所以在使用的招式上，從不施展小型的技法，而改以破壞力很大的技巧來迎敵。所以在防禦上需要特別小心，千萬不要被連續擊中，否則的話，會喪失大部分的體力。除此之外，身材高大的薩加特也能做輕快的跳躍，所以也要保持著頭上的警覺性才好。你們要了解，從失敗之中而復活過來的格鬪王，依舊保持著雄健的戰鬪力呢！

### 虎式拳風

雖然是一種在本質上與波動拳相同的拳法，不過又兼具了能上下分擊的優點。通常上的虎式拳風，只要運用蹲下的策略就可以防禦成功，但是對桑吉爾夫，達爾錫這2者而言，蹲下這種戰術就無法奏效只能用防禦了。這一點要特別注意。



◀可使用上下分擊的拳法。

### 虎式上鈎拳

以從前對戰目睹的昇龍拳爲基礎，再開發出另一種也可叫做爲泰式上鈎拳的拳術。這種拳的威力不但比昇龍拳要來得大，而且經常會趁著你不小心的時候突然出擊。另外，此種拳術和昇龍拳有一個很大的差異，就在於入招時沒有無敵的時間，所以有可能雙方變成兩敗俱傷的狀態。







### 膝擊法

是一種只要輕輕一躍，就可以用膝發動強力攻擊的方式。由於此招的打點低，而我方的反應若稍微遲緩時，那瞬間就會遭受到很凌厲一擊。所以在面對這種困難的空中戰術時，直接的防禦是爲最佳方法。



◀難以防禦的空中招。



THAILAND

# VEGA 貝卡 ベガ

## 支配著黑暗世界的帝王

所謂「貝卡」這個人，是一個位居四天王之首，混跡於邪惡組織「影子」集團的首腦人物，曾經有「超強格鬥王」的名號冠在他身上。不過，因爲他實在太神祕了，所以任誰也不能了解他的眞面目。在很多以格鬥爲業的人當中，雖然在當初都有不同的理由才加入，但是他們最後的目標卻都集中在他身上。這個渾身充滿邪惡氣息，而且又喜歡施展帶著怨恨拳法的男人，不但在格鬥術上有其特殊之處，對於精神力的操控更是拿手呢！所以是個很値得提防的人物。



▲真不愧爲「超強格鬥王」，他的力量的確很強。







▲具有能操控精神力的身體，會從四面八方來襲。











▲此地就是被當作最後競技場的泰國寺院，與貝卡的最後死鬥將會在此展開。

**PROFILE** 生年不詳・4月17日　身高／182cm　體重／80kg
三圍／B129cm　W85cm　H91cm　血液型／A

## 貝加擁有的技

難怪薩加特、拜森、巴洛夫等人都願意屈服，原來他所使用的各種招式都是不失爲「超強格鬥王」名號的厲害技巧。而且他雖然有許多輕巧敏捷的動作可以施展出來；卻不很依賴它，因爲他慣常用此較緩慢而又絶妙的技法來組合出擊。所以在對打時要能略微猜測到某一程度再還擊，才不失爲可行的方法。否則的話，就只有束手稱臣了。不過，即使是厲害的貝卡也有著致命的弱點，那就是精神激爆攻擊法，所以一定要牢牢記住才能打贏他喔！

### 雙重膝擊

原以爲是退後來挪開空間，結果一回轉竟以怒濤似的2段式攻擊過來。通常在第一次攻擊中如果被擊中的話，他就會趁著你不知所措的一瞬間再次攻擊，直到你無法反擊呈昏迷狀態爲止。所以此招的第2發攻勢時最好是蹲下來防禦。







### 精神激爆攻擊法

是一種瞬間蹲下來，讓全身充滿青白色氣息的狀態下，再呈一直線飛越過去的攻擊方法。一旦不小心被他撞到的話，就會有很大的傷害。不過如果能適時的予以反擊，而且準確命中的話，那麼他所承受的傷害會比你還多出好幾倍。



▲如果反擊成功的話，會給他很大的損傷。

### 踩頭

運用好像在空中飛翔一般的移動方法，然後再往你頭上重重壓下，接著會連續施展出一些令你不敢置信的厲害攻法。所以如果在第一發的反擊失敗的話，就最好趕緊防禦吧！



▲一到頭上方後，就會施連續攻擊

# 準 備 篇

## 8位主角的魅力和應戰的心理準備



首先本書「快打旋風Ⅱ代」攻略指南手册，是以8位角色當中的龍或肯爲主角來進行攻略講座。因此，若能在此準備篇，掌握住此2人的魅力和應戰心理準備即能對其他人亦能靈活運用了。













## 龍／肯 リュウ／ケン 說來是同性質的兩個人

擁有的技，移動速度，技的出法都相同的2個人。不同之處是僅有容姿，和過肩摔及地獄車之間招式動作的差異而已。要選用哪一個人，就由使用者自己仔細思考後再決定吧！仔細慎選，有時反而能決定勝負。



龍 リュウ

### 能夠做出各種的戰鬪法

並沒有比別人有特別明顯的優點。反過來說，也沒有比他人差的劣勢。這就看你如何使用，是位能做各種戰鬪法的人物。雖技的組合很豐富，但一發的攻擊並非具有很大的攻擊力，不過若能接續第2發、3發來連續的給對手傷害的話，便能發揮出更強大的力量。



肯 ケン

### 還是昇龍拳好

這個人物的最大魅力是昇龍拳。以昇龍拳爲主幹的招式組合，能夠達到百發必出，就是這人物的目標吧！昇龍拳的混合式攻擊，不僅能給對方很大的傷害，且其優美的動作看起來也令人感動萬分。



◀昇龍拳混身充滿了誘人的魅力。若能自在的使出，不知有多好呢！

## E.本田 ほんだ 一擊的傷害，是最強等級的

動作的速度，和其他人相比，不但是比較緩慢，而且若要利用技的組合，也多半不易當機立斷使出較多。然而其魅力何在呢？原因是其一擊的攻擊力是最高的。一發的拳擊、踢腿比起別人是凌厲無比。一旦讓本田抓住機會攻擊時，那麼對手可說是體無完膚殘剩不了體力。

### 拳擊、踢腿要如何運用

用自己發動的戰鬪法，說來並非很拿手的人物。還是以看到對方攻擊有機可趁時，再用強力攻擊的戰鬪法較爲安全。



◀是教你一發一發的技之重要性的人物。確實打擊吧！

### 有緊急爆發的蠻力

本田的另一項魅力是，在緊要關頭時，能使出蠻力，能夠很容易使出一發逆轉情勢的拳擊或踢腿攻擊。一旦被逼到走投無路時，只要確信有此能力的話，就能表現出意想不到的情勢逆轉情形。



◀超級頭槌出擊後，本田的身體變成無敵了。

### 必殺技首要，是看使用在什麼地方

正常最想要使用的是超級頭槌，在出擊後，可利用此無敵時間，來躲開來襲的對方之攻擊，以決定接下自己的攻擊。百裂張手的使用時機，是在將對方摔倒後，就向對方跳躍過去，一待著地便發招。此招十分有效。





艾德蒙本田
エドモンドほんだ

## 布蘭卡 ブランカ 一面玩弄對方，一面戰鬪

以布蘭卡來正統戰鬪，不如用奇襲戰術的戰鬪法較好。由於其中的2種殺技，都是有許多破綻。如果，不將計就計的使用，反而易被反擊。但幸賴技的攻擊力高，只要能打中，便能給予相當大的傷害。以動作而言，跳躍速度是主角們中高居榜首者。

### 跳躍的高度第一

由於跳躍之速度、高度，都超過別人，故待看對方跳躍後，再跳上去亦能攻擊到他的頭。由於出擊的速度很快，所以若能考慮拳擊、踢腿之間的密切組合，也許能使出2、3發的連續攻擊。



▶布蘭卡跳躍中的中踢，要相當注意。



布蘭卡
ブランカ

### 出其不意的必殺技

是不是能不錯過對方露出破綻空門時，來加以攻擊。是此角色的勝利關鍵之所在，故不能繞圈走動，玩弄對方，或巧妙的誘導對方的話，布蘭卡可說便不能稱心如意的戰鬪。一旦帶入我方的模式，那麼接下便有將對方很快打倒的力量。因而在兩人對戰時，要使用似在愚弄對方的虛晃體勢，來使出的招式，如此一方面弄亂對方的心思，一面趁隙戰鬪，才能有勝利希望。



◀看準下降中的昇龍拳，使出雷霆放電狙擊。



▶從相當近的距離，忽然使出迴旋攻擊招。

## 凱爾 ガイル 攻守皆可

稱他爲冷酷的戰鬪機器此綽號可說再也恰好不過的凱爾。正面若吃進他的必殺技混合式的攻擊的話，可是會一下便被消滅的哦～。筋斗踢、迴旋斬（音速斬）皆是宛若音爆似的切向對手的強力必殺招。如何善用自己的戰鬪法，即是此角色勝利的關鍵。

### 角色本身就超強

由於此角色本身就很強，在拳擊、踢的出招速度，抓住對手的反應力及各技的威力等，在這衆多重點上是比其他的角色還更優秀的。若能有效地運用本身的優勢的話，稱之爲最強人物也當之無愧。即使新手慌慌張張的使用，也是能簡單地操控。



▶投摔對手的時機，提早使用也沒關係仍舊會使出的。




### 必殺技一定都是有益的

由於任一個必殺招都能事前貯存起來，所以，各技間的組合運用也相當簡單。在連續的兩發攻擊後，再使出必殺技的話，則必定會給對方相當大的傷害。

以凱爾而言，要經常養成此一習慣，即是要押住十字鈕的斜下方向鈕，以作使出筋斗踢或迴旋斬的事前準備。



◀有用2段、3段式連續去給予傷害的組合方式。



▶對於用跳躍來襲的，就要用筋斗踢來對應。





## 春麗 チュンリー 主角們中速度最快者

春麗的最大魅力，是在速度和空中投摔招。以敏捷速度來作弄對方，待對方一跳起來，便可在空中攔截捕捉再加以丟擲。由於在地面上投擲的空間較爲狹窄，所以在空中施展較爲寬廣。而春麗的必殺技破綻也變多，故實際上而言，也不大會盡情使用吧！

### 空中戰是無敵的

跳躍的速度、高度都超人一等。若光只以跳躍來比較的話，雖是會和布蘭卡相近，不過地面上的移動速度，可就遠比布蘭卡高。當對方跳起來的時候，自己也跟隨跳起來，就可抓住對方加以丟擲。跳躍攻擊的模式雖較易使出，但對昇龍拳或筋斗踢這2招可就要注意了。一碰上昇龍拳等，就要儘量躲開，不過待其落下伺機捕捉，再於空中投摔出去的這感覺眞好。



◀一下之間，抓住對方，將其扔擲在地面。

### 在對方的防禦時間投擲

由於出招的速度相當地快，爲防止我方攻擊常會迫使對手採防禦姿態，不過當對方的防守姿勢尚未解除時，也能接近對方來施以投摔。此方式其他人，雖也能如此做，但對快速的春麗而言最爲得心應手。知道此點後或許會感到無敵，但若做的不好，則反而會被反吃招投擲回來，或被對方稱爲「卑鄙之人」也說不定。



▲一旦攻擊後，即迅速接近對方，將他抓起來丟擲。

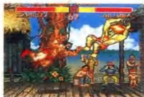


## 桑吉爾夫 サンギエフ 變成接近戰

在主角們中擁有最強力的螺旋環抱摔此大招的就是桑吉爾夫。只要施展3次就絶對能讓對手的體力變成0。不過要使出此招可是非常難，故只要習慣的話，能夠連續使出螺旋環抱摔必能一定江山。不過也有只要抓住一次機會即可打倒對手的可能性。

### 最重要的是，要接近對方

以桑吉爾夫而言，要接近對方，自己是一定要具備有體力。一旦在有充裕體力的狀況下接近對手的話，就擁有能一口氣打倒對手的威力。這是依其操控者來決定他是強或是弱。



▲在體力快喪失之前，要想盡辦法接近對方，如此才能打敗對方。

### 必殺技強力無比!!

必殺技螺旋環抱摔不僅威力強大，也可在較寬廣的距離施展出來。通常的攻擊達不到之處，也可用螺旋環抱摔來捕捉住對手。



▲如果能施以對手3次的話，對手便沒有體力了。

### 投摔招要有效使用

就算不會用螺旋環抱摔，桑吉爾夫也還有多彩多姿的其他摔角招。投摔招的間隔距離雖沒有像螺旋環抱摔的那樣遠。但是，和別人相比，算是很寬大的。只要一接近對方，反正就是不斷的摔。



▲要打、要踢，還不如將對方摔在地面。

桑吉爾夫 ザンギエフ

## 塔爾錫 ダルシム 要擅使伸縮自如的手脚

以外觀上看，塔爾錫的防禦力並不太高。受到連續攻擊，很快就會被打倒。但能以伸縮自如的手脚，及必殺技的瑜珈之火等來阻絶對手的這戰鬪法來應付。即使不小心被他接近，因爲投摔的入招有效距離很大，所以也能夠摔開對方。

### 不讓對方接近的戰鬪法

還可用瑜伽之火來牽制，當對方卸下防禦時，再跳過去飽以踢腿的此招戰鬪法。看準正確時機雖有點難，但是習慣之後，就變成非常容易的戰鬪法。



▲對方跳起來的話，便馬上用踢腿，將他踢下來。

### 所有的按鈕，要充分使用

使用塔爾錫，最難的是6個按鈕變成非要配合情況來分開使用不可。只要按鈕能夠完美地分開使用的話，那麼就能夠發揮出像凱爾等的實力或者更略勝一籌。



▲用滑踢來躲過波動拳，並且加以給對手傷害。





▲如果被更接近的話，也可用瑜珈扣殺來應付。



塔爾錫 ダルシム

# 對戰的心得 要做有目的之戰鬪法

在這個遊戲中，擊敗對方雖爲其最大的目標，但若能以自己的風格目標於對戰時來打倒的話則遊戲就更爲有趣。比如，要擊倒對方的最後招，一定是用昇龍拳來解決或者相反的，以不使用必殺技來試驗，看能打倒何種程度亦可。用這種打法，也許能發現其他各種的事。如此一來戰鬪法的範圍，反而能更加擴大而多樣化。

## 只求勝利，什麼都可以做嗎？

在業務版的「快打旋風Ⅱ」有令對方無法脱離技的卡招存在。雖並不是就無法擺脱，但多半能够奪取對手大半的體力。超級任天堂版，也是能使用卡招來與電腦對戰，或於兩人對戰時亦能使用。所以，爲了要學會，才玩遊戲的人也很多。每個人的操作方法不同，但要學會能使用此技，可是需要相當的練習。

而且，卡招有時候會被人認爲是卑鄙的手法，或被禁止使用的招式。也許是，使用方太惡劣了，或被打方的人不好受而發出不平之鳴吧！玩者之間，也常議論紛紛。關於這種技的是非，要提出正確説辭，是非常困難的，所以，只有由你們自己去判斷。有些人是因爲有此卡招，才感覺出此遊戲的魅力，也有人絶不使用這種戰鬪法。因而如何愉快地進行遊戲，我想是各人的自由吧！



◀投摔卡法很卑鄙嗎？



▶3段攻擊是卑鄙的技嗎？



◀能背的弱踢腿是不可原諒嗎？



▲中了強力的卡招，好像要輸了。

## 2人對戰，要決定規則

2人對戰時，卡招要如何處理。2人需事先決定規則，否則可能會導致怒目相對因而打架也説不定。要決定出一種方式，不論勝敗雙方皆能愉快的「ＳＴⅡ」特別規則。對戰者的實力差的話，若還仍使用卡招卽使獲勝，以後的心理也會感到不舒服。玩過多次，都因同樣的卡招輸給別人這對輸方也不甘心。還有在周圍看的人，對此同樣的比賽，也不想多看幾眼。



◀只要決定規則，我想便不會有遺恨。

## 卽使戰敗也還有下一次

卽使敗了99次，最後只勝一次，也會感到高興，也不會像電動遊樂場那般虛擲金錢。所以，輸了也不會覺得吃虧。輸了的確很不甘心，但也有各種的敗法，從正面迎戰而敗，或完全被對方圍住的各種情況，由戰敗的經驗中找出邁向勝利的可能性。在下次對戰中，就可仔細思考怎樣打才能獲勝。



▶又被凱爾打敗了，一定要去思考獲勝之道。



◀要活用以前戰敗的教訓，做爲此次的經驗，但是否能免除戰敗的命運呢？

## 市面上販賣的控制器使用

對於慣於業務版（大型電動版）的人而言，當然以市面上另外出售的搖桿等較爲容易去操縱。而且絶大多數皆附有連發機能，所以，必殺技等也較易使出來。其中，也有能記憶指令的，所以只要按下按鈕便可使出昇龍拳。如此一來和電腦應戰，我想應該不會有什麼特別的問題了。但希望在2人對戰時，不要因控制器上而造成有所不利。

相對的，以搖桿而言也並非就是完全有利。



◀百裂系的必殺技，只要使用連射機能，便可從容使出。



▶只要一個按鈕螺旋環抱摔就出來的話，不就嚇死人了！

# 和業務版的差異 附有更易遊玩的機能

超級任天堂版，附有難易度設定，及按鈕配置設定等業務版（大型電動版）所沒有之機能。只要充分活用這幾種設定，任何人都可簡易地去玩「ＳＴⅡ」。只要將難易度設定低點，那麼在業務版上無法獲勝之對象，也許在此就能獲勝也說不定，而在業務版上能簡單地過關之人，可以直接設定成最強來挑戰看看。兩人對戰時，也可以以不平衡強弱方式來作戰。

## 選擇功能（ＯＰＴＩＯＮ）

首先是選擇電腦的強度，只要使用此選擇功能，就可來加以改變。設定的範圍可由０到７，而初期設定是３。這種水準的差異直接影響著結局畫面。所以，要以水準７過關爲目標。

接下，是決定按鈕配置設定，或是否限制時間的有無等。如果沒有限制時間，那就非要有一方體力成爲０，才能分出勝負。這在對方體力差時，無法以等待時間終了來獲取勝利，這時恐怕就會有些可惜了。遊戲中播放的音樂（ミュージック）或「昇龍拳」等所發出效果音（エフェクト），可儘情聆聽。

▶按鈕的配置設定很重要。



◀遊戲開始前，可先做各種設定。


▲貝卡舞臺的音樂也可簡單地聆聽。

## 能够適宜改變按鈕配置

按鈕配置的變更，和電腦對戰時，接關的當中也可以進行選擇人物。選擇人物完後選擇鈕一直押住，然後就會變成只有按鈕配置的設定畫面，接下設定角色合適的設定。



◀只能做按鈕配置設定

## ２人用ＶＳ模式

２人用ＶＳ模式，每次的比賽都可以自由的換人物。再加上２人間的對戰成績總計表，也會出現。當實力差異過大時，另一方可以加上不利的條件再比賽。一加上不利條件，攻擊力等會稍有改變，所以只要是巧妙的使用的話，那麼本來無法獲勝之人，也許可以戰勝。戰鬥的場所，也可以自由地選擇。這在每次的比賽都可以自行變更。只要在喜歡的場所，那麼選擇那裏作戰，是否多少有利一些呢!?



▶就是這種人物選擇畫面。

對戰成績表是要切斷電源或使用清除成績表的指令，才會消失。



▲選擇不利的互相難易度，和舞臺的畫面就大概是這樣。


▲對戰成績在比賽後會出現，成績即可知。

## 電腦的動作有很大的不同

電腦操縱的人物動作，多半和業務版的，有很大的差異。在業務版上學會的公式，能直接適用的很少。所以，若太過於習慣業務版的話，那麼會在意想不到之處，多半會被對方攻擊。在超級任天堂版，最好要重新找到新的戰鬥方法較好。也許能發現令人相當意外的戰鬥方法也說不定。

不同的水準，對方人物的活動也會有所不相同。所以，在低水準能通用的模式，有時也不見得能使用上去。首先，要用這本書來通過水準３，然後在挑戰高等級時再親自去找公式。


◀業務版的已經習慣的話，有時會有意外的感覺。


▲在業務版所施用的公式打法，也有絶對不能使用的狀況。

準備編（じゅんびへん）

## 按鈕配置設定 要設定出自己的風格

按鈕的設定這對各技的使用是非常重要的。要使自己使用起來覺得順手，如此才容易進步。因爲每個人都擁有一套適合自己的按鈕配置，來隨心所欲的操控所有的人物角色，如此一來「ＳＴⅡ」才會更有意思。

### 如何設定按鈕

在設定按鈕前要先知道自己的習慣，但是仍有較難使用的按鈕。通常，我們將常使用技的按鈕設定在Ａ、Ｂ、Ｘ、Ｙ。而Ｒ和Ｌ的按鈕設定爲比較不常使用的按鈕，特別是在Ｌ鈕和十字鈕，將此二種按鈕組合使用有時候會非常的不順手。所以，爲了避免在遊戲中因爲使不出技而後悔，愼重地設定按鈕是有其必要的。



◀充分配合自己的習慣來設定按鈕裝置。



▶將常使用的技設定在Ｌ或Ｒ鈕是不智的。

### 技也能封印起來

在決定按鈕配置時，技是可以封印起來的。通常是在二個玩者之間，有一方想放水。或者，當你和電腦對戰時，爲了訓練自己時可以採用此種玩法。



◀在二人實力懸殊時使用



▶和電腦對戰，也許能發現新的玩法。



▶爲訓練自己時也可採用此種玩法。



# 攻略篇 龍／肯

リュウ／ケン

## 用龍／肯一直攻至四天王爲止的對戰攻略

STREET FIGHTER II

從這兒開始我們將進入主題，本篇是關於龍／肯所有對戰的攻略指南。如何回擊和有效攻擊法。





# 基本的戰鬪法 熟悉足技的重要性

龍和肯的投摔招有些許不同。基本上，即使使用相同的技，也會因各主角的平衡力好壞而分出勝負。另外，必殺技有3種也是一大特點。

關於其他各技的使用，最好是將重點放在足技上。攻擊時最重要的是掌握距離，足技由強至中至弱，距離慢慢變窄。欲了解強踢腿時距離的重要，先從各技間距離的揣摩開始練習吧。



◀龍是依靠無敵時間長的昇龍拳戰法就想百戰百勝，可就難了。



▶上鉤拳也就是對空技，是相當有威力的攻擊。

## 極近距離戰是最好的

通常，主角們可分成對極近戰較拿手或對遠距離戰較拿手。龍和肯則二者皆宜。

基本上，用橫踢跳的攻擊法也就是傳統的戰法，第一擊是很重要的，最好能夠在對方施技時出擊才不會被對方用對空技反擊。換句話說，只要機會掌握得好，很容易將對方擊暈。極近戰有效的技法有上鉤拳或劈腿，劈腿是在連續2次攻擊時，最具殺傷力的技法。當然，最好的技法還是摔倒招。

### 以對方的腹部爲目標





◀橫踢跳可[illegible]使用，較易做連續攻擊。



▶相當於2次攻擊的威力。

## 要把握對空技的間隔

龍和肯的對空技有昇龍拳、上鉤拳及回旋踢三種。用昇龍拳能完全打敗對方，但其他二種技法則各有缺點。

首先，上鉤拳須在近距離時使用，否則可能成正拳突擊，變爲對打的狀況將會頻繁出現。回旋踢則剛好相反，如果太近的話會變成劈腿來相對打。



▶使用回旋踢時距離要遠些。



◀昇龍拳的命中率百分之百。

## 有效的使用必殺技

在三種必殺技中，最少使用的是龍捲旋風腿，它能在極近距離時出其不意的攻擊，也能躲避凱爾的廻旋斬，但是實際上，並不實用。其次是波動拳，基本上，它是以牽制爲目的，出拳的快慢視其緩急而定。最後是昇龍拳，在對空技中，它是最有效的，若單發使用則威力有限，此時，如能配合拳擊，踢腿則會有十分震撼的效果。特別是在對方昏厥時，從連續攻擊轉爲昇龍拳，更可見其效果。



▶波動拳，可從遠離的地方施以緩急不一的連續攻擊。




▶當對方昏厥時立刻加以攻擊。



### 在着地時使用昇龍拳

▲在最後一擊時趕快輸入昇龍拳指令。



▶由極近距離出奇不意的攻擊，如果順利的話，可以打進3發。





# 龍/肯 VS 龍
## 減少失誤方能乘勢攻擊

龍/肯的對決因爲此2人的能力相同，所以可能會成棘手的一面。特別是龍，會巧妙組合小技、大技，來混合式的攻擊，又加上他會把我方的攻擊，加以漂亮的反擊。所以，你隨便亂攻擊可是非常不利的。



◀你必須先識破出龍的技下一步、二步的動作，才可以獲勝。

## 反彈技的權威

電腦側的龍，他擅於跳躍踢腿或拳擊來反擊。只要是沒有將其打倒，幾乎馬上會被攻擊到。如果以爲和對方有一段距離，便隨便亂闖，將會遭遇到反擊。另外，還會有從遠離的間隔，連續發出波動拳，然後在乘我方不能動的期間，衝進來的危險。故當要接近時，要以一面注意龍的波動拳動態，一面前進，才是基本上策。



◀想要以一般的跳躍攻攻看，結果竟…



▶結果會挨到一記漂亮的反擊招。

## 注意弱踢腿

由於龍/肯的弱踢腿的有效範圍廣，且又能够連打，所以可將其運用成爲一卡招。電腦側的龍時因爲也會有時突然發動弱踢腿的連打，因此還是別太過於接近吧！



◀突然對方用弱踢腿的連打，被他踢到就完了!?

## 要衝進的機會在此

龍和肯共同的攻略法是基本相似的。故兩人對戰也是如此，所以當對方發出波動拳時則是一良機。龍和肯在發出波動拳之後，會有一段期間暫時不能動。趁這時，就可衝入使對方無法從容應戰。



◀巧妙躲過波動拳，再給予一記回擊這才是真正的勝負。



## 基本的戰術是要使用腳

順利衝進去之後，用弱踢腿的連打，一口氣使其變成頭昏眼花狀態。如果衝進去較晚，而被防守的話，可先以一記弱踢誘使他防衛，然後再馬上施以投摔招。要以如此來重覆著。

這是基本

◀以跳躍來弱踢，這個和技的命中會不會成功較沒有關係。

### ●弱踢如果踢中的話

漂亮安打



馬上用弱踢連打



頭昏眼花



▲弱踢若踢中的話，便馬上用掃腿的連打，便容易贏。這對別的人物也有效。

### ●弱踢被防衛的話

被防禦住了！



一著地就踢一下



把他摔開



▲被防守住的話，便要用投摔卡招，如果是以電腦爲對象的話，幾乎能摔的很完美。

## 必勝模式　可以冷不防地施以摔招！

這是只有在對電腦側龍時才能使用的模式，當龍走近往這裏的時候，能够伺機施以投摔招，此時機只有多試幾次才能學會。還有，要直到其接近之前，什麼事都不要做，此點非常重要。一旦其跳躍過來就只有忍耐防衛。然後，不斷重覆接續下去。





# 龍／肯 VS E.本田
## 能够的話先下手爲強

本田，總合上是位有分量的對象。而且，本田不僅是靠其壯碩的體型，他的每種技也都相當強力。關於力氣上此點，由於本田是技冠群雄，所以，若是以魯莽前進的攻擊法，可是會有危險的。要仔細觀察再打，如此才能輕鬆獲勝。



◀本田的技，每種都很威猛。所以，還是先下手爲強。

## 多用衝入可是危險的

進入本田的懷中之際，最大的威脅是來自回謝砍這招式。若連續向他的懷裡衝，便知他會以相當高的機率來使用此招。故要衝入的話，則要看準本田使出技的時候，或者比他更早點踢出爲其要領。



◀[illegible]，會有[illegible]的下場。

## 用掃腿來把握勝利之機

雖談不上是否能輕鬆獲勝，但對電腦側的本田而言有著有效的卡招，脚踝踢要在宛若碰到或碰不到的時機使出。然後，本田必定會跳過來，此時使用上鈎拳就可將他打下來。這一連串的攻擊，經常維持按著十字鈕的左下或下方就成爲大事了。又當十字鈕在中立狀態，由於他的跳躍近身正拳突擊會轉變成上鈎拳，因此很容易地就可打落下來。確實的是，用此模式就能奪取本田相當的體力。



▶用脚踝踢牽制時，本田一定會飛跳過來。

### 用低身脚踝踢來牽制住



▶即使脚踝踢到本田，也沒什麼問題。

### 用上鈎拳打下來



◀衝過來的話，就用上鈎拳將他擊落吧！

## 容易摔的對象

本田的攻擊，多半是屬大動作型的。在其技一施出時，是有可能把他摔開的。還有，自己不要主動去挑釁，等到本田再走一步就逼近前，便是施出投摔招的良好時機，要活用此法。此外，比賽一開始時也可以馬上施以投摔。

### 從這種程度的距離將其投摔



◀龍和肯的投摔發招距離相當廣，要弄清楚。

## 超級頭撞的對應

本田的必殺技之一，超級頭撞，可以用反擊來回應他的來襲，有幾種破解在此解說。若爲電腦的場合，一旦體力減少了便會在遠距離之處使用此飛行頭撞功。因爲這是由畫面旁邊飛撲而來，所以很容易狙擊。可以輕鬆的以強拳擊或正拳擊來應付。這在當本田衝到約有 1 人寬的前方時，就要看準時機出手。如果正拳突擊出手慢了的話，就會變成雙方不分勝負這狀況要注意。如果是求確實攻擊到的話，當然是以昇龍拳爲最佳。特別是在 2 人對戰的時候，因爲大多是會由極近的距離發動此頭撞招，所以，先施弱昇龍拳就成爲必要的手段了。

### 來到 1 人寬的前方時，用強拳擊



▶由於電腦會用強頭突撞衝過來，所以若未在 1 人寬的前面就攻擊，那麼便來不及了。

### 把他吸引過來，再用昇龍拳



◀對昇龍拳有自信者，把本田吸引到近的不能再近之處時，再以昇龍拳回敬。

## 必勝模式　反正就是用波動拳

確實能使出波動拳的話，便可輕鬆贏得電腦側的本田。首先一開始，便用強波動拳攻擊。接下，以稍離開本田的位置，連續發出波動拳就行了。

而在離開的位置，要擊出波動拳時，有個重點，即波動拳要以強弱 2 方式分別擊出。也就是快慢混合的時間差攻擊。



▶不管打不打的到，就是一昧用波動拳。

起先要視爲牽制招

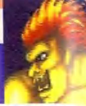
重點是分緩急發招



◀用強弱分開所擊出的波動拳便可打倒他。



# 龍／肯 VS 布蘭卡
## 容易被反擊的對手



以布蘭卡對龍和肯而言，說實在的就正如是位天敵般的對手。動作或時機等各方面皆是布蘭卡較爲出色。但也並不是無機可趁，所以，要提起精神來。



◀有許多在叢林鍛鍊出來的獨特動作招式，會令人刮目相看。

## 對空戰很強的傢伙

空中戰很明顯的是對布蘭卡較爲有利。由於跳躍力及踢腿等的間隔很寬，所以一衝進去常會遭受用垂直跳躍的踢腿來反擊回來。所以，基本上不可冒然衝進。可能的話儘量以地面戰爲貫徹目標，可說以投摔招來狙擊較爲安全。只要能脚踏實地的去攻擊，就應有勝機。



▶其踢腿是以高位置舒展出來。

◀野蠻仰舞是比較特殊的對空技之一。

## 仔細看清對手的動態

只要理解電腦側的布蘭卡的特徵，就可相當有利的來進行戰鬪。首先，不可用的招式，就是極近距離用的強踢腿及強拳擊。這是因爲打中的機率相當低，而且布蘭卡的反彈技必是迴旋攻擊，除非已離開布蘭卡遠一點，否則幾乎都是迴旋攻擊。因爲布蘭卡多半會採蹲下來防禦，所以上段式的攻擊很容易就被躲開。也就是說，使出強系的招式就會出現很大的破綻出來。如果要狙擊的話，就要以移動中的布蘭卡之脚處爲中心，去攻擊爲佳。

**上段的大招被他躲過去的話**



◀強系的攻擊，因相當不易打到，所以一使用易受攻擊。



▶在近距離的時候，要小心他大部份會以迴旋攻擊來攻擊。



## 由下面鑽過去摔他也非常有效

布蘭卡是對先跳躍後，再攻擊非常拿手。此點可巧妙利用，當布蘭卡衝過來，便由他的下面鑽過去。在他著地的同時，將他摔倒。由於這在2人對戰時也可使用，所以，以電腦爲對手使用時，可將此招練得熟悉。



▶只要跳過來，就馬上由他的下面鑽過去。



◀在布蘭卡著地的同時，使摔招。但時機可是相當的不易掌握。

## 迴旋攻擊的對應

當電腦側的布蘭卡體力少時，有時他便不會來襲。只會在邊端一直跳。這就是迴旋攻擊的前奏，接下他在跳幾次之後，就會做迴旋攻擊過來。當布蘭卡已接近超過約自己2人份的位置時，要施以強拳擊反擊的話，就能給他驚人的傷害。

在畫面邊做出奇怪的動作時就要注意





來到2人份的前面時用強拳擊



▲在畫面的邊端一旦開始跳的話，便是迴旋攻擊的預兆，要巧妙地用正拳突擊去反擊！

## 必勝模式　在畫面邊端刺拳和上鈎拳

對電腦側的布蘭卡有相當有效的卡招。一開始的同時，就逃到畫面的邊端，當布蘭卡一接近，便打出一擊的弱拳擊。有沒有打到都無妨。由於接下他會跳起來，我們就可用上鈎拳將他打下，如此來重覆下去。要點是要經常地按住十字鈕的左方。

總之先移動到畫面邊端去



擊出刺拳



用上鈎拳將他擊落





# 龍／肯 VS 凱爾

## 不要被對方的氣勢壓倒



凱爾他的能力是8位主角中的數一數二者。能够對應各式攻擊的技法相當多，再加上還有一些破壞力，故絕不可小看他。對龍／肯來説，次於四天王的可怕對手就是凱爾……。



◀對龍／肯來説，的確是位很不利的對手，但仍有機可乘。

### 擁有很多技的人

凱爾之強，是在擁有空中戰、地上戰、接近戰，各種情況皆能對應的多樣化招式。若在對方有利的距離處去作戰的話，十之八九會落敗而回。首先，要掌握住凱爾的攻擊距離。

不可隨便亂飛



◀會被對方的筋斗踢打到。

間隔遠的話



◀迴旋斬會連發過來牽制。

率性地去摔他的話



◀凱爾的投摔入招距離可是很廣的。

### 有效地使用掃腿

有迴旋斬此項飛射招式的凱爾，若要想由遠距離攻擊他，首先這是行不通的。不管對方是電腦或人，一定要以龍／肯拿手的接近戰，來一決勝負，否則可就說沒有什麼勝算。如果是電腦側的凱爾場合，一開始就靠過來的話，就可把他誘引到可容忍的極限處，再使出掃腿。相反的，不使他跌倒而是踏出一步，使用投摔招也是可能。2人對戰，常用摔招可是非常危險，所以，盡量還是以掃腿攻擊爲佳。如果一旦使他跌倒，便要衝過去一口氣攻擊。

吸引過來



▶雖害怕，仍要吸引到極限處。

回轉掃腿



◀馬上蹲下來，用強踢腿看看吧！

### 使用筋斗踢時要伺機攻擊

逃踢



◀往後跳，然後馬上使出強踢腿。

筋斗踢腿踢空



▶凱爾會有所反應，但是會踢空。

可以去踢他



◀就是走路去踢，也依舊來的及!!

雖然多少需要一點本事，但有能把電腦側的凱爾困住的卡招。這是他使出筋斗踢之後狙擊此招所露出的破綻的戰法，這是僅只在迴旋斬沒有連發時才有效。要接近到不會受到凱爾攻擊的距離，此時使出踢帶跑。然後針對此招的反應，凱爾的筋斗踢必定會落空，那麼接下他落下時就可狙擊踢了！

### 用波動昇龍拳來擊破

現在來解説，以電腦或人爲對手，皆能使用的戰法。首先，是波動拳和昇龍拳這2樣都要非常熟練。或對想要熟練之人，我有點建議。即首先把凱爾追趕到畫面邊端，再連發波動拳。逼使凱爾飛躍來閃躲波動拳，此時便是機會。立刻用昇龍拳將他打下來。只要熟練的話，便會成爲可靠之技。










▲對方飛起時，要巧妙的確保昇龍拳能打到的間隔。

### 被昇龍拳打到2次的人物

龍／肯的昇龍拳，實際上有一發便能打中2次的對手。即凱爾、塔爾錫、布蘭卡這3人。在接近他們的狀態下若能使出昇龍拳的話，便可打中頭部及腹部周圍。



◀只要能順利打中，受此2次重擊必會令他呈昏迷狀態。



# 龍／肯 VS 肯

## 大技雖多，但是可乘之機也多



電腦側的肯，反正就是會用大招來攻擊，同時其飛橫踢的時機很準，而掃腿的攻擊又很微妙。在2人對戰的話，就相當需要先預測他的時機，但以電腦爲對手的話，就有必要知道肯的模式。



◀只能用一句話，即爽！來形容肯。對其不慌不忙是第一要件。

## 大技的展出秀

電腦側的肯，就正如對照龍一樣會不斷地使出必殺技。不知肯的攻擊模式而冒然接近的話，馬上就會成爲必殺技下的犧牲品。

肯的攻擊模式，不論對方動態如何，都會以按照自己的步伐來使出技，所以，如果操之過急，就會陷入對方的招術中。

波動拳



昇龍拳



龍捲旋風脚



## 要注意一開始之後的動態

要打敗電腦側的肯，一開始之後就先什麼都別做，最好看看對方的情況。由於多半一開始就會連續使用技出來，因而要等待其可趁之機。突然地使出昇龍拳，此時仍不管他竟又再度使出3次連續的昇龍拳。使出龍捲旋風脚著地後，又再使出昇龍拳。當往後面飛下來時，即會使出波動拳。在走了2、3步飛過來後又會再一次飛來，接下來必會想要用投摔招狙擊。只要知道以上這些模式的話，就可從容應戰了。

突然使出昇龍拳



突然使出龍捲旋風脚



退到後面去



用跳踢突進



▲大約會用以上這4種模式來攻擊。對於肯，要如何把對方的攻擊巧妙的回擊，這才重要。



## 攻擊的機會就在此

電腦側的肯，由於在每次的攻擊之間都會休息，所以，要趁此機會來加以攻擊。只要是肯處在休息狀時，我們用何種攻擊就都無所謂了。

昇龍拳之後



▲在摔下來時，使用強踢腿或用摔的。

放棄波動拳



▲和龍的時候相同，用投摔卡招或弱踢卡招。

龍捲旋風脚之後



▲完全防衛的話，馬上就能用摔招。

## 讓他跌倒後要注意

對方是電腦側龍的話，使他跌倒後接下就可一口氣進攻，但若是電腦側肯的話，他要起來時，有時會使出昇龍拳。特別是剩下的時間不多時，這種傾向更強。所以，沒有必要急於進攻，即先使其昇龍拳揮空後，再慢慢料理。



◀在跌倒時太過於接近的話，肯

▶有時候，一起來馬上便會用昇龍拳來反擊。

## 要併用投摔招

首先，要使電腦側的肯跌倒爲其要點。當他跌倒後，就要緊貼著肯來站立，再使出兩次的刺拳，逼使肯蹲下來防衛，這時又是摔他的好時機。不過要注意這僅只在戰鬪的前半才有效。

◀在戰鬪的前半，這是相當好用的技之一。會忽然被摔。

接近



刺拳空打



投摔



▲這個模式，就是對布蘭卡也可使用。在對方來襲時摔他爲其要點。



# 龍／肯 VS 春麗
## 避免在空中決勝負



尾隨春麗的速度是不可能的。他的動作可說是主角們中的榜首。能以春麗的動作反過來利用的戰鬥法爲最佳。因爲，春麗對跳躍之後的連續攻擊相當地拿手。所以，只要能使出昇龍拳的話，就可成爲很好的目標對象。



◀被春麗的速度玩弄的話，可就無法獲勝的。

### 使她跌倒，再進攻

因爲電腦側的春麗其脚下的防守比較疏忽，所以，一接近便可用掃腿來使她跌倒。但假若掃腿未能掃到她，她可是會用元傳暗殺踢來回敬，所以要注意間隔。若春麗倒下去的話，便可衝過去狙擊其起身時。由於相當禁不起打，所以、一口氣把她收拾吧！

一接近就用掃腿



馬上攻擊





▲接近來的春麗，因爲禁不起掃腿，所以，一旦她跌倒便要一口氣攻擊。進入她懷中奪取其體力吧！

### 飛起來就要打她的背

春麗對跳躍之後的攻擊，可是非常拿手，這在前面已提過。相反地此點一定要加以利用。春麗飛起來的話，就立刻鑽到她下面。如此一來春麗的背後就會露出很大的破綻，在其著地前以強拳擊或踢就可打到了。只要活用此戰鬥法，便能大量地奪取她的體力。這個戰法，在２人對戰時也可使用，要記住！

飛起來就要往下鑽





此時由下面鑽







### 注意由空中來的攻擊

春麗的跳躍後攻擊，若以正面迎擊的話，很容易就會換她的連續攻擊。其跳躍後的攻擊，因是以２、３次的連續攻擊於主流，所以，會一下子就變成昏迷狀況，故基本上要用防衛來忍耐住。但是也並非完全沒有辦法，待春麗一飛起來，便往後退２、３步再施以回旋踢來回敬，這也是可能的。最好是以稍微早一點的時機出來。



▲從空中來的攻擊，幾乎都是連續攻擊。

## 必勝模式　一飛起來便是機會

### 由下面鑽過去再摔

左頁的鑽過去攻擊背部的模式，還有另一種應用方法。就是不要去攻擊春麗的背部，而是著地後馬上施摔招。此時機掌握並不很難，但對著地時的間隔可就很重要。春麗若在極近位置著地的話，反而有可能會被摔。所以，要以春麗著地處約半人份的位置最爲理想。只要能弄清楚此點，便可獲勝。

只要飛便向下面鑽



著地的同時就摔她





### 不斷用昇龍拳擊落

此戰法只有在對電腦時才有效，更是對能確實使出昇龍拳之人最爲合適。首先，用過肩摔，把她逼到畫面的邊端。然後，在她起來之前，要移動到與她緊貼的位置去，然後，再給她兩、三發的刺拳。她一定會往上跳在她跳起來的同時，用昇龍拳將她打下來。重覆如此做，便可輕易獲勝。

打２、３發的弱拳



因爲會往上逃…



馬上用昇龍拳





# 龍／肯 VS 桑吉爾夫
## 情勢一瞬間逆轉很可怕!!



對龍／肯來說，沒有飛射招式的桑吉爾夫，並非是那麼可怕之人物。若能使出波動拳，便可利用它來牽制住。最好能够避免變成接近戰，不然，能够一發逆轉的螺旋環抱挫，可是隨時伺機等待著。



◀螺旋環抱挫是比其他任何技，更需去特別注意。

### 反正不要接近

因爲桑吉爾夫對接近戰具有絶大的攻擊力。所以，他一接近的話，便要跳起來把距離拉開。只要使出的強踢腿或拳擊被躱開的話，他的反擊可是很可怕，所以別隨便出手。

回旋雙臂擊



◀若太過於接近攻擊圈的話……。

| 攻擊失誤的話 | 被摔 | 哥薩克踢 |
|---|---|---|
|  |  |  |

▲欲逼使防禦竟會突然被摔。讓對方正中下懷。

▲這個掃腿可是相當強！

### 不可以弱踢

衝進去再用弱踢爲主體的進攻法，雖是龍／肯的基本戰略。但桑吉爾夫的掃腿却遠比此更強力。所以，我們一旦用連發弱踢，只要一開始被防衛，便會被對方的掃腿反擊。更有時會被所施的螺旋環抱挫給瞬間收拾掉。所以，要避免連續用弱踢。



▶最初的一發被防衛，便會冷不防的被摔，非常危險！



◀在連打中被掃腿決定的話，多半會受到反擊。



### 垂直跳躍加踢腿便萬事順利

對電腦側的桑吉爾夫最有效果的攻擊，就是垂直跳之後的踢腿。下手雖可帶來接近完美的勝利，但若踢不中便慘了。但別氣餒，要用跳躍踢。



◀只要用垂直跳，加上強踢腿，一定可以勝利。甚至遊戲的難度改變，也沒有關係。

| 垂直跳躍 | 仔細看，再用強踢 | 重覆 |
|---|---|---|
|  |  |  |

▲要先看準踢的時機再出擊。不然，空踢的風險太大了。

## 必勝模式 看準時機就用波動拳

電腦側的桑吉爾夫是波動拳很好的練習台。在桑吉爾夫的攻擊，打不到的極限位置處，擊出波動拳是其基本。當桑吉爾夫一接近，便擊出２次強的波動拳。然後，桑吉爾夫會被打的飛起來，摔在地上，當他一起來又可在適當時機用波動拳。如此反覆運用。不要太早擊出波動拳，這可會被他躲開。所以，要看準對方的動態再攻擊。

| 吸引過來 | 波動拳 | 重覆 |
|---|---|---|
|  |  |  |

| 一起來的話 | 馬上用波動拳 | 可以輕鬆的獲勝!! |
|---|---|---|
|  |  |  |



# 龍／肯 VS 塔爾錫
## 縮短決戰時間



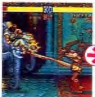
對於極近戰拿手的人來說，最難打的是塔爾錫。龍／肯也不例外，一旦陷入他的步伐，便有一番苦戰。塔爾錫能自由伸展手腳，而要如何潛進去？就成爲勝敗的關鍵。



◀使用瑜珈的奧秘，來攻的塔爾錫有些奇怪。

### 一開始之後要如何呢？

一開始之後，衝過去或繞到後面去，是最初的重點。如果用衝的，往往會被踢下來。此情形時就要稍微離開，來等待可趁之機。相反的，如果是塔爾錫跳起來的場合，那便是機會，要用飛横踢將其踢下來再做連續攻擊。一口氣進入我方的戰鬥步伐中。





▲首先別急著進攻，視情況再做打算。









▲塔爾錫一跳便是機會來了！

### 反正要衝入懷中

塔爾錫的遠隔攻擊，即攻擊一次到下次攻擊之前，要花稍許時間，有著此項缺點。必須好好利用他的弱點，所以，一旦他發動了踢腿系以外的攻擊，即是衝入的機會。如果衝入的時機順利，那麼，飛横踢等就能確實進入。當電腦側的塔爾錫爲對手的話，一旦失敗似乎他早就知道你要衝進去，在著地時他就會以滑踢來狙擊。如果被弄倒的話，要爲起來時的狙擊做準備，要先採防衛！





▶趁他出招的可趁之機衝進去！







▲感覺像是巧妙的被打倒的滑踢招。



### 塔爾錫對近身戰很弱

塔爾錫雖有近身戰用的技，但爲何近身戰較弱呢？而且也不常主動地前來接近。這是由於塔爾錫最大的缺點，在於動作遲鈍，且經不起打。所以，一被連續攻擊就會變成苦戰。由於一進入到懷中便能相當容易獲勝，所以，可使用強掃腿或劈腿等，來奪取體力。但要對瑜珈摔要有所警惕。



◀緊貼的話，瑜珈之火可說完全沒有意義。不要看，要進攻。





▶只要成爲緊貼狀態，便能徹底地攻擊。

### 衝進去被打下來的話

電腦側的塔爾錫會避免與我們接近，而改採絶妙的時機來攻擊。最明顯的是，當我們衝入的同時，他會一面跳往後方，一面伸展拳擊。意外的這是相當難以應付的。因爲很明顯的，是我們一飛，他便會有所反應。但反過來說，跳起來以後的伸展拳擊，間隔並不很寬。所以能夠用走的接近，來做出假動作。





▶以絶妙的時機發出伸展拳擊。



◀被打下來的話，在地上移動，等待塔爾錫的攻擊。

### 對付螺旋招

塔爾錫出乎意料之外，有著螺旋踢和螺旋頭撞的技。但因其速度相當緩慢，所以，有能從容反擊的機會。盡量誘引他，再用強拳反擊最簡單。除此之外，迅速邊跳邊飛踢等亦可。只要能看準時機，回旋踢也是有可能的。





▶即使相當近，揮拳也可打到要仔細看。



◀昇龍拳當然更不用說了，即使用回旋踢等，也可打下來。



## 龍／肯 VS 拜森

### 只要抓住竅門，便可輕鬆打倒



沒有足技的拜森，對龍和肯而言，一看並不會認爲是最強的對手。但一旦發揮出可以延長攻擊威力的怒濤之拳，任何對手都可在一瞬間，變成昏迷狀。要瞄準拜森的腿部弱點來加以狙擊！



◀只用2個拳頭爲武器的拜森。是以連續性的攻擊，來威嚇對方。

### 一開始就用投摔技

和拜森的戰鬪，實際上常用摔招，會有危險。但一開始之後，便可輕易對他使出投摔招。拜森一開始之後的行動，可單純的區分爲兩種。不是前進便是後退。由於不管那一種都很容易將其投摔，故一口氣可以將其變成我方有利的步伐。唯一要注意的是突然的衝刺攻擊，以用掃腿回敬爲上策。



以此種間隔來投摔

▶當你認爲好像稍微離遠些，這才剛剛好。



◀能以好像把他吸入般來投摔的話，等於是認清了摔的時機。

### 瞄準脚下是上策

拜森也是在對戰的對手中，能夠以有趣的掃腿來加以對付的對象之一。所以，用掃腿將他絆倒，來改變其趨勢的情形，相當簡單。而且，對於看準他要起來時，去加以狙擊這一點的應對，也非常脆弱。所以，只要是好時機衝進去的話，便可攻入。使拜森跌倒，再連續攻擊的話，多半很快能決勝負。

目標是脚部



要起來時加以狙擊



著地的同時用劈腿



▲用掃腿使他跌倒的話，然後是衝進去，再連續攻擊。一口氣使其變成昏迷狀態。



### 用脚踝踢誘惑

要卡住拜森的技有幾種。以其中最簡單的一種來做解說。可用脚踝踢、來牽制拜森。有沒有踢到都沒有關係，但最好不要踢到。繼續牽制幾次，拜森一定會飛過來。此時馬上施以強踢，將他打下。如此重覆下來，便有九成勝算。



在此間隔用脚踝踢。

◀中掃腿儘量別碰到。



用強拳或強踢打下來。

▶飛過來了，就用上鈎拳等將他擊落。

### 對衝刺攻擊

拜森的攻擊，最可怕的是衝刺攻擊。如果只是單發還好，一旦當他開打起來，便會像發狂般的攻擊。所以，一開始時，要巧妙用掃腿回敬，不然繼續採防衛爲妙。但若對昇龍拳使出有自信的話，就應該要伺機反擊。

繼續防衛



掃腿難



▲一開始衝刺攻擊的話，還是採防衛比較好。



吸引過來用昇龍拳。

◀拜森闖進來的話，把他吸引過來再用昇龍拳。

## 必勝模式 對拜森要用龍捲旋風脚

拜森的話只要能順利應付，便有能玩的很完美之方法。第一要件是先使他跌倒，再確實使出龍捲旋風脚。

做法是，先用掃腿使拜森跌倒再儘量接近拜森，在他起來後，用龍捲旋風脚。接下再用連續的龍捲旋風脚。

反正要使他跌倒



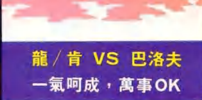
要起來時用龍捲旋風脚



最後也是龍捲旋風脚







## 龍／肯 VS 巴洛夫
## 一氣呵成，萬事OK



全人物中速度最快的巴洛夫。以他的動作，作爲其最大武器，發動多樣化的攻擊，對龍／肯來説，也許是較棘手的類型。要對抗其速度，鞏固防守、壓制要害，一口氣發動攻擊，是最好的辦法。



◀速度是全部人物中最快。對龍／肯來說，也許是強敵！

### 首先熟悉對方的動作

反正不要被巴洛夫玩弄，要熟習其動作是最先的課題。在龍／肯的一擊之間，對方能攻擊二次，所以若急著胡亂攻擊，就會遭遇到慘痛的下場，特別是從上方來的攻擊，巴洛夫勝過龍／肯攻擊的場合較多。如果隨便反擊，反而會挨打。要等到對方有機可乘再反擊。




▲會被從上方踢下來，所以對我方不利。




▲反正，不要輕舉妄動。

### 三角跳的可乘之機多!!

龍／肯的反擊機會也變多，不過要在巴洛夫使用三角跳時，看準時機，連續用３發的強踢去打倒他。節奏很重要，要多加練習。




◀在牆壁隔一步，高飛而來。




▲第一次的踢要慢一點，第二、三發要馬上出擊，一定會成爲「頭昏眼花」狀態。



### 巴塞隆納飛翔攻擊對策

剩下的時間少時，或是受到相當損害時，巴洛夫就會使出可說是必殺技的巴塞隆納飛翔攻擊或是飯綱術。只要能反擊，就相當有利。

巴塞隆納飛翔攻擊



◀從鐵網高地高跳下，施以鐵爪狙擊。若能僅用必殺技反擊的話就可給其大傷害。

#### ● 用跳踢來對付

巴洛夫如果爬上鐵絲網的話，就暫不要動，等待巴洛夫的移動。大致上接下會爬到我們位置的正上方，所以當巴洛夫開始移往來的時候就要趕緊跑離開。然後巴洛夫會在伴隨一聲「咻咻／」的同時蹤跳過來／再其跳到我方最高點處時，就可施以強踢，應可踢中。




▲竅門是稍晚一點再用強踢，習慣後，可簡單反擊，很方便。

#### ● 用昇龍拳來對付

站在巴洛夫的正下方的稍微旁邊處，待巴洛夫的聲音喊起的同時，輸入昇龍拳指令，應可打中，要練習，把握時機。




▲沒有吸引到剛好之處就打不到。

### 用龍捲旋風脚更有利

普通的電腦人物可躲過龍捲旋風脚，不過和拜森相同，巴洛夫也是用龍捲旋風脚能够被連續三次踢中的角色。在對方眼冒金星的時候接近，再用強力的龍捲旋風脚看看，連續用龍捲旋風脚能順利踢到的話，就會仍使其頭昏眼花。只要配合左邊的模式，就容易獲勝。





# 龍／肯 VS 薩加特
## 要抓住難得的機會



以前曾和龍／肯戰鬪，而被打敗的薩加特，研究改良昇龍拳，發展出獨門特技，再次出現在２人的面前。此招能延長對於龍／肯的攻擊時間。首先、必須掌握住薩加特的節奏。



◀使出來的技都很強力，要慎重攻擊。

### 難攻的對手

塊頭雖大，但每一動作皆極敏捷，此即薩加特。速度和攻擊範圍比龍／肯更出色，所以沒有看準時機攻擊的話，是個很難攻的對手。

間隔過近的話



◀會使用虎式上鈎拳。會痛喔！

掃腿若過早的話



◀會被防守或是用跳膝踢來反擊。

距離過遠的話



◀毫不猶豫地連發虎式拳風擊。

### 要找出虎式拳風擊的可乘機會

薩加特的攻擊模式可分兩大類：連續發動虎式拳風擊和走到前面的連續踢。虎式拳風擊會擊出兩三次，要趁出擊之間衝進去大踢。但衝進去過早，就會挨上鈎拳。

虎式拳風擊第一發



馬上跳起



強踢、踢中



▲虎式拳風擊的動作要一邊確定時機一邊衝入，否則上鈎拳可是很可怕的。



### 讓對方跌倒之後，才是眞正的戰鬪

躲過虎式拳風擊，衝入之後，連續用掃腿的話，應有相當高的機率使對方跌倒，順利使對方跌倒後，就要接近薩加特，到了掃腿可及之處，等到要起來時，再給他一記掃腿，這時時機很重要，不過習慣後，也可連續讓對方跌倒。

接近



掃腿



重覆



▲正起來時掃腿，雖很單純，但成功機率很高，太晚則會被防衛!!

### 虎式上鈎拳後決勝負

虎式上鈎拳因爲是以比昇龍拳還相當前面推出再上昇，所以不小心接近時，就會冷不防地挨了一拳而摔得很遠，不過若是從遠一點的間隔攻過來時能馬上採防守的話，針對此招的大動作，故可乘之機也很多，在其快降到地上以前，用劈腿或用摔招，就能給對方很大的傷害。

躲過了



◀順利躲過了。

馬上用劈腿

▶劈腿一定可打中兩發，很方便。

### 也有此種玩法

連發虎式拳風擊時，先用垂直跳躍或防守來忍耐應付，反正要想辦法接近薩加特，然後等到他不再擊出虎式拳風擊的時候，以往後移方式的跳躍，馬上來個強踢。那麼薩加特接下的虎式上鈎拳便可順利應付。

一邊逃一邊踢



打到上鈎拳



重覆



▲這個模式能熟練的話，大約可以完全對抗薩加特，要馬上踢！



# 龍／肯 VS 貝卡
## 忘記防禦就無法得勝



貝卡不愧爲是帝王，其力氣、技、速度都與他的名銜很相稱。要一邊防守，一邊趁機攻擊貝卡的破綻，就並非難事了。因爲幾乎沒什麼動作模式，要區別攻擊與防守再戰鬥。



◀往往因給敵人一瞬間的可乘之機而被打敗。

### 飛橫踢的有效度

比起以往的戰鬥，和貝卡打鬪時，更需要依照自己的攻擊模式，要如何有規律地給對方傷害，就成爲勝負的關鍵。一開始後，貝卡的動作有四種模式，所以可以預知其動作，亦即，一開始就進攻，或看情形再說，端視你自己的決定，只要一開始時可順利進攻，有時很簡單便可獲勝，相反地，只要一失誤，就一下子被消耗殆盡體力。



隨便飛進去危險。

◀想要一口氣進攻，有時會遭反擊……



只要貝卡飛來，就可以蹴踢

◀一開始就飛來很容易就可踢到。

### 注意双重膝擊

貝卡的強力特殊技之一，叫做双重膝擊。雖然多少會受到戰鬪法的影響，不過常會突然用此技來襲。只要能使出昇龍拳，就可反擊回去，打得他飛起來，若施不出來，最好要防守，防守時注意要先蹲下，若站著防守，偶爾仍會被打到脚。並且，要爲了接下連續攻擊做準備，可不要馬上解除防守。



▶單發的双重膝擊，雖可馬上反擊，不過……



有時會三連發

◀被逼到邊端而被連續攻擊，就相當可怕！



### 飛橫踢的有效度

和貝卡的空中戰，若是正面對打的話，多半會被踢倒，因爲跳躍高度或距離都比不上人家，所以沒辦法，但是對於貝卡的鎚踢，則有很有效的技對應。當貝卡飛來的時候，就邊往後逃，一邊踢。時機就是命，不過能以很高的機會來踢開對方。



▶和貝卡在同一線上之前，使出飛橫踢的話，就很容易踢到，很有趣哦！



◀使用精神激爆攻擊時，要早點使出飛橫踢。

### 在畫面邊端看情況

不能變成自己有利的打鬪模式時，要先退至畫面邊端。基本上要一邊防衛，一邊跳過去再伺機攻擊，若貝卡接近，至少要迎擊。對於飛來的貝卡，就瞄準鎚踢的那隻脚，使出旋風脚。反正若能連一瞬間都不鬆懈的話，就有勝利之機。開始反擊時，要以貝卡的脚爲中心來不斷地進攻！



在畫面邊端的等待

▶在畫面邊端，瞄準貝卡動作的可乘之機來加以攻擊。



在適當時機用旋風脚

◀貝卡不停地飛來時，就要予以迎擊！

### 對付精神激爆攻擊

貝卡的精神激爆攻擊，因僅是以手指前端的有無打中來作爲判定，所以只要用正拳突擊配合時機便可將其打下。從遠離的地方發出精神激爆攻擊來的話，當然很容易抓準時機，不過一旦從極近的距離攻擊過來就難了。特別是當從貝卡附近往後方跳飛時，一定會受到狙擊。

到了邊端就要等待



一個人份的距離時，用強拳擊





▲貝卡在體力減少時，常會從畫面邊端使用精神激爆攻擊。

# 獎賞舞台 劈腿爲基礎去攻擊

業務版有三種類型的獎賞舞台，不過在超級任天堂版就變成兩種。而且最初的獎賞舞台，是業務版所沒有的磚塊山要破壞。第二個獎賞舞台是大家所熟習（?）的把車子弄成廢金屬，這對任何一個獎賞舞台而言，都可以劈腿爲主流去破壞。

## 獎賞舞台 1

一開始同時就要用劈腿三連發，在左下破壞後的同時，一邊往右上飛踢，一邊移動，劈腿2連續往往右跳，同時踢。如此應能夠邊破壞上面的磚塊，邊往右移動，然後就是把十字鈕的左邊一直按住，再施以連續劈腿，就很完美了。




▲連續用劈腿破壞左下，再飛踢往上去。

到了右側就用劈腿



◀破壞了上面，隨到右側，就連續用劈腿。

## 獎賞舞台 2

此舞台在開始後就連續2次用劈腿，破壞左側上方，然後馬上移動到右側，又用劈腿把右側上面如同左側一樣破壞掉。然後蹲下來用中踢或是中拳擊的連打是最好的，特別是用中拳，能夠相當快速地破壞。

如果不在意於剩下的時間，那麼移到右側後，用昇龍拳破壞，值得一試，因獎賞舞台2是供練習昇龍拳的最佳場所，右側全可用昇龍拳去破壞的話，那麼實力也可提高好幾段。




▲左上破壞後馬上跳到右側。



◀蹲下來用中拳擊。





# 昇龍拳講座 保持確實性

既然要使用龍／肯，就絕對要熟練昇龍拳。上升時會呈無敵狀態，這是昇龍拳的最大魅力。它同時也是所有主角最想學會的首號對空技法。爲了練習昇龍拳，就利用VS模式的靜止對手來加以練習吧！基本而言，用缺點較少的弱拳來練習是最理想的了。

## 不良的模式

昇龍拳最大的難處在於指令輸入。倘若急於輸入的話，會頻頻失誤，一旦輸入錯誤，原先輸入的都會全被註銷，而變成普通的刺拳或跳躍拳。只要是使出波動拳，就表示得注意左斜下的輸入是否正確無誤！







▲並非輸入快速就會出來。

指令輸入錯誤



◀若是使出波動拳的話，輸入時就要更加留意！

## 良好的模式

首先不要急於輸入指令，要等慢慢輸入後再使用弱拳。只要能在一秒鐘之內輸入指令的話，就能成爲昇龍拳使出自如的狀態，所以，慢慢輸入也來得及。以此方法能使出的話，接著就可快速輸入。想快速輸入，就得於開始的同時連打弱拳。起初或許會感到不順手，只要習慣就能揮拳自如了。







▲連打弱拳，集中於輸入爲竅門。

實際戰鬥時要引誘過來再打



◀能快速輸入的話，引來對方再揮拳就可輕易獲勝。



# 應用技 使龍／肯的攻擊力增加數倍



在ＳＴⅡ中，只要最初的一發決定了，就可給予對方接連不斷的傷害。這種連續技法，說不定能比技摔招給予對方更大的傷害。由於玩對戰時也能使用，所以，無論如何必須熟練。在此一併介紹龍／肯拿手的攻擊模式。

## 應用技法原理

在ＳＴⅡ中，攻擊中的同時，對方會向後仰。能在這時，使出第二次攻擊的話，那麼，包準會使對方猝不及防。這就是應用技法的原理。又，在使出龍／肯的必殺技、昇龍拳、波動拳的同時亦能先貯存輸入指令。如此一來先前的技法於擊中的同時，接著就使使出下次的必殺技。



◀攻擊中的時，接續的攻擊亦可連續擊中！

總之，要懂得組合運用才能完成應用技法。

## 投嵌招

此技法不適用上述的原理，不過，熟悉此連續技法極其方便。用掃腿等讓對方跌倒後，倘若這些人起身而來時，就要快速蹲下，以弱踢或弱拳還擊。當對方採防備姿勢時，就要按橫向十字鈕或強拳鈕來投摔對方。







▲就算採防守，迅速去摔也能摔倒對方，如此可摔連不斷，不過……。

## 挨打摔

此亦投技的應用。當對方衝過來攻擊時，故意挨一拳，然後在自己搖晃不定的同時橫向的十字鈕，連打中或強拳，踢腿鈕等待，如此一來，當對方著地的剎那就可去摔他。



▲故意不去防備敵人的攻擊而挨打。



▼間隔或距離適當時就摔。



## 刺昇龍拳

緊挨對方站立，按弱拳鈕後馬上輸入昇龍拳指令，最後連打拳擊鈕，那麼，在對方防守之前昇龍拳就可擊中目標。另外一種方法是邊輸入指令，邊連按強拳鈕也可以。被昇龍拳打倒２次的敵人，有時會就此東倒西歪。










▲不快速輸入指令而使距離拉大的話，昇龍拳就會空發，這也算是弱點之一。

## 上鈎昇龍拳

和刺昇龍拳同樣要緊挨著使出，在揮出上鈎拳（強拳）的同時要輸入昇龍拳指令，然後再連按揮拳鈕。在擊出上鈎拳之後，如果不快速輸入昇龍拳指令的話就會空發。此技對２發昇龍拳都無法打到的桑吉爾夫或春麗等敵人頗為有效。










▲在上鈎拳之前若按住十字鈕就會變成投摔招，要注意！

## ３段昇龍拳

昇龍拳指令是每次要先按橫、下、斜下，最後再按弱拳鈕，如此一來，刺拳、蹲刺拳和昇龍拳就可連續擊中目標。總之，要早些按拳擊鈕，迅速使出拳技，否則間隔拉大後就會空發，要注意！










▲本遊戲講求的是速度即生命，倘若出手大遲，昇龍拳就會空發。威力與上鈎昇龍拳約略相同。

## 著地昇龍拳

對昇龍拳，格外要利用在做其他活動時，就可事先輸入此招指令的特性。在跳起來著地之前先輸入昇龍拳指令，然後連按拳擊鈕，如此於著地的同時就可使出昇龍拳。對於因害怕受跳躍後的攻擊，或從防衛狀態改變爲主動反擊的對方，可用昇龍拳粉碎之。由於能併用跳踢等技法，所以，攻擊全部中的話，就可減弱對方莫大的體力。

在此輸入指令



著地的同時使出昇龍拳



▲要自行把握輸入指令的恰當時機。

## 起來時用昇龍拳

被人擊倒，在要起來之前迅速輸入昇龍拳指令，再連按拳擊鈕，那麼，在起身的瞬間就可揮出昇龍拳。對方跳起來時會一口氣來攻，所以，這在開始時就能打敗對方，是極有利用價值的高明技法。只是要注意防備，在指令輸入的當兒對方出其不意飛過來攻擊自己的身體。在誘使對方挨緊自己的狀態下使出此技，就能體驗到輕易躲過對方攻擊的對昇龍拳的無敵美妙感受。

在此輸入指令



馬上使用昇龍拳



▲在輸入指令的瞬間就能變成無敵，方便之至！

## 波動昇龍拳

擊出波動拳後有段期間不能馬上動，這時如果輸入昇龍拳指令，並連按拳擊鈕，一旦能動時就能立即使出昇龍拳。以此法將飛過來的對手打下吧。

間隔很重要



▲大約在這個間隔時要擊出波動拳




## 上鈎波動拳

和上鈎昇龍拳一樣，在使用上鈎拳對付對方時，可連續按十字鈕下方再斜橫、橫，最後再按拳擊鈕就可迅速擊出波動拳。也能在蹲下的狀態擊出上鈎拳，這是對方飛過來時能使用的技法。只是當上鈎拳被防守到的話，在擊出波動拳之前有被摔的危險。




▲於上鈎拳之間輸入波動拳的話，

▲太早有時會被摔。

## 掃腿波動拳

邊使出強掃腿，邊迅速按斜下和橫的十字鈕，接著再按拳擊鈕，如此就能揮出波動拳。細看即知，這種技法由於最後使出的必殺技部分被註消，所以會早些出現，擊中率亦隨之增高。

從掃腿開始



馬上用波動拳



▲在掃腿的途中突然使出波動拳。

## 掃腿龍捲旋風脚

邊使出弱掃腿，邊按斜下和橫的十字鈕，再連按踢腿鈕就可使出龍捲旋風脚。對方即使防衛，龍捲旋風脚也必定會踢中一發。在衝入弱踢之後連續使用相當有效。

在此輸入指令



龍捲旋風脚



▲只要順利打中，就可連中三元。

## 減弱對方體力!!

必殺技，即使對方緊密防備也多少會給予傷害。如此一來，當對方體力只剩少許時，也能無懼對方的防衛，以必殺技來掌握勝利的契機。好好使用應用技法，封殺對方的反擊，減弱對方的體力吧！



▲以應用技法封殺敵方的反擊，增強我方的攻擊。

# 用語 龍/肯的專用術語

出現在「ST、Ⅱ」中的用語並非決定於某人，多半是對戰時禁不住脫口而出的。下面介紹的不一定就此沿用，只不過是其中一例罷了！如果你認爲有更合適的名稱，大可更改之！

## 龍肯

用同樣的操作法能使出同樣技法的龍／肯，我們可把他倆看成同一人。因爲能使用龍的人，也必定同樣能使用肯，所以，這些人就被稱爲使用龍肯的人。



◀並沒有叫龍肯的人物，可別搞錯了。

## 火箭踢

在與對方極近的間隔下斜跳且同時踢，此即火箭踢。因爲踢的速度極快而得名。此技不一定每個人都會，要注意！



◀出其不意地使出，相當有效，逃時也能發揮。

## 根源昇龍拳

這是脚仍貼地面，使出昇龍拳擊中對方的狀態。這種狀態下的昇龍拳威力極高，可獲得1000分。使出此拳而獲得這麼高分者，可是相當有本事。



◀在指令輸入的瞬間就已無敵，根本不怕對方的攻擊。

## 龍舞

這是不間斷，連續使出昇龍拳的狀態，用來威嚇對方極其有效。如果，隨便地去攻擊的話，伸出的手脚會被昇龍拳打到，要冷靜對付。



◀即使是弱昇龍拳也相當有效，以之戲弄對方吧！



# 可以用同樣的角色來對戰!!

超任版的「快打旋風Ⅱ」也可像大型電動版「快打旋風ⅡDASH版」一樣，可以使用同樣的角色來對戰。也就是說對戰時，變成2位同樣角色穿著不同衣服，就正如同「快打旋風DASH版」一樣。

使用的方式很簡單，只要在電源開啓螢幕出現"CAPCOM"公司的名稱時的這一短暫時間內輸入下方的指令。若有聲音響起，且標題畫面的背景變成藍色即表成功了。

### 在這個畫面時




▲顯示的時間相當的短，所以輸入的時間要相當快速。其實在背景音響起就可開始輸入。

### 指令輸入如下




### 標題畫面的背景變成藍色




▲標題畫面的背景從黑變成藍色即表成功。如此一來就可以相同的角色來對戰。

### 選擇變成可能了！



▲對戰的模式即可選擇相同的角色了。單挑時按開始鈕即可變化衣服的顏色。

### 以同樣的角色對決



▲双方以同樣的角色對戰，所差之處只在衣服的顏色不同吧了！

### 這就是實力勝負!!



▲由於都是以同樣的角色決勝、出招的威力都一樣。所以再也沒有任何藉口了！真正地以實力決勝負。

### 避開其他7位主角，專攻4天王!!

可以運用隨時插入對戰的方式，來節省時間直接與4天王對戰。方法是挑選一位主角進行比賽，在進行戰鬪時再按第2支控制器的開始鈕，進入挑戰模式，而此時選擇其他7位主角再故意讓他們戰敗，如此一來就可很快與四天王對戰了。此法在任何等級皆可適用。

# 快打旋風II
# 完全攻略本

新聞局出版事業登記證
局版台業字第二九八一號
出 版 者：華鍵出版社
發 行：華鍵出版社
新店市中正路217號四樓
編 譯：本社編輯部
總 經 銷：華泰書店
華泰科學勞作教材社
新店市中正路217號三樓
FAX：九一八－七七二八
郵政劃撥：〇五四八四五〇二
華泰書店帳戶收
香港總經銷：翡翠行
九龍旺角西洋菜街
1A－1K（百保利大
廈17樓）一七一一室
電 話：三一三二五五一六
每本定價一四〇元